

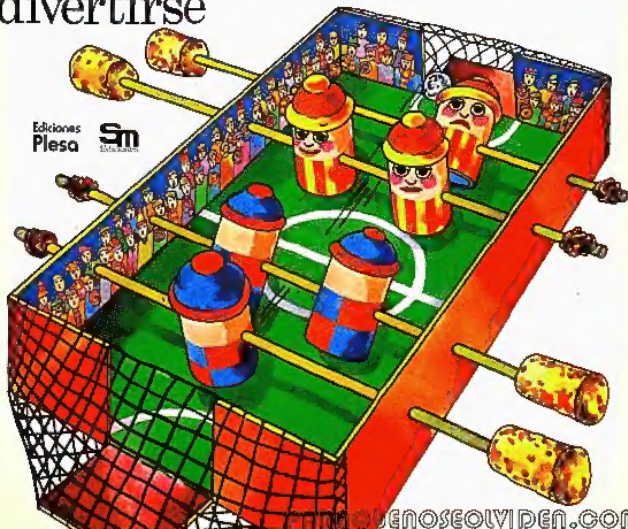


Cómo hacer Juegos de acción

Muchos juegos sencillos para
divertirse

Ediciones
Plesa

SM
SALVADOREN



Cómo hacer Juegos de acción



TERCERA EDICION

Escrito y proyectado por:
Anne Civardi
Colaboradores:
James Opie, Andras Ranki
y Christopher Carey
Diseñado por:
John Jamieson
Ilustrado por:
Malcolm English
Adaptación:
Antonio Zorita García

© Usborne Publishing Ltd 1975
© Publicaciones y Ediciones Lagos, S. A.,
(PLESA) 1976. Reservados los derechos
para toda el habla española.
Polígono Industrial de Pinto, km. 21.800,
Madrid - España
Impreso en España
Printed in Spain.
Depósito legal: M-13708-1984
ISBN 84-7374-009-2

Sobre Este Libro

Este libro te va a enseñar la forma de hacer muchos juegos diferentes y como debes jugar con cada uno de ellos. Encontrarás juegos sobre tableros de dados, de mesa, de carreras, batallas, sobre papel y rompecabezas. Casi todos estos juegos están hechos con cosas que probablemente tú, encontrarás en casa. En la página 4, tienes una lista de lo que vas a necesitar y dónde puedes conseguirlos.

Al final del libro hay seis páginas dedicadas al tipo de juegos que requiere un grupo de gente. Por ejemplo, muy apropiados para una fiesta de cumpleaños. Los tienes de varias clases, incluso carreras y una apasionante búsqueda del tesoro. Las medidas que te damos te pueden servir de guía, pero puedes hacerlos del tamaño que gustes. Recuerda leer las reglas de cada juego, para saber bien como jugar.





Cómo hacer Juegos de acción

Contenido

- | | | | |
|----|-------------------------|----|----------------------------|
| 4 | Preparativos | 24 | La Captura |
| 6 | Escarabajos | 26 | Juegos sobre Papel |
| 7 | La Rana Saltarina | 28 | El Tablero de Círculos |
| 8 | Carrera Ciclista | 29 | Botones Saltarines |
| 10 | Juego del Aro | 30 | El Juego de los Bolos |
| 12 | Juegos de Cinco Minutos | 32 | Policías y Ladrones |
| 14 | La Ratonera | 34 | Puzzles y Entretenimientos |
| 15 | La Caña de Pescar | 36 | Galería de Tiro |
| 16 | El Cañonazo | 38 | Batalla Terrestre |
| 18 | Un Billar Particular | 40 | Batalla Espacial |
| 19 | Un Ping-Pong de Mesa | 42 | Diversiones |
| 20 | Un Fútbolín de Mesa | 44 | Juegos |
| 22 | El Gran Derby | 46 | La Búsqueda |
| 23 | Cruzando la Línea | | |



Preparativos

Estas son las cosas que tú necesitas para hacer los juegos de este libro.

Cartón grueso — de cajas de cartón que puedes conseguir en los supermercados.

Cartón fino o Cartulina — cajas de detergentes o de cereales y también de las cubiertas de cuadernos o blocks, que puedes conseguir en papelerías.

Pegamento — usa pegamento fuerte (UHU o Mastik 1)

Espuma artificial — ésta se vende en láminas, las puedes comprar por metros o láminas enteras.

Plastilina — se encuentra en las tiendas de juguetes y papelerías.

Fichas — fichas redondas y aplastadas de plástico. Las encontrarás en jugueterías.

Fichas de juego de damas — fichas de madera o plástico. Se venden en jugueterías.

Pallos de madera — en papelerías y jugueterías.

Cañitas de jardín — las puedes encontrar en viveros o en floristerías.

Hembrillas — en supermercados, mercerías y ferreterías.

Plastura — al temple de la que se usan para los carteles o acuarelas. En papelerías y supermercados.

Papel para calcar — Usa un papel impermeable o muy fino.

Di a tus amigos que te ayuden a conseguir cosas como: envases de plástico y cartón, de yoghurt, de leche o de queso.

Tubos de cartón.

Cajas de huevos de cartón o plástico, trozos de cuerdas y cajas de cartón de varios tamaños.

Cartón y cartulina, corchos y cajas de fósforos vacías, borquillas para el cabello, limpia pipas y bolitas o canicas.



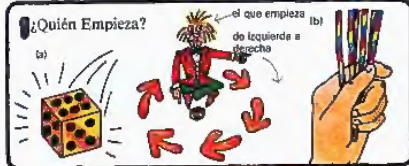
Cajas Hechas en Casa



Si no puedes encontrar una caja de cartón hazla tú mismo. Con una regla traza las líneas. La tapa y el fondo son del mismo tamaño y los lados son también iguales (a).

Dobla el cartón como se ve, para formar la tapa, el fondo y los lados (b). Pega el lado y el fondo juntos con cinta o pegamento (c). Intenta hacer una caja sin tapa.

¿Quién Empieza?

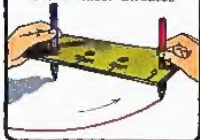


Hay muchas formas de elegir al que ha de comenzar el juego. Uno, consiste en que cada jugador tire un dado y el que saque el número más alto sale (a). Juega de izquierda a derecha, empezando por el que sale.

Otra forma es que, un jugador sostenga unas pajitas de distintos tamaños y que cada uno saque una. El que saque la más larga empieza (b). También se puede hacer lo mismo con trozos de papel. Dibuja una X en uno de ellos.

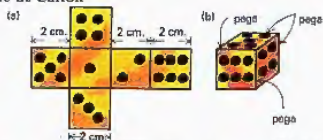


Cómo Hacer Círculos



Corta una tira de cartulina y haz agujeros cada 10 cm. Mete la punta de dos lápices a través de dos agujeros. Mantién quieto uno de ellos y gira la cartulina sujetando del otro lápiz.

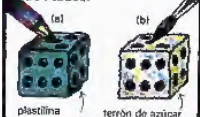
Dado de Cartón



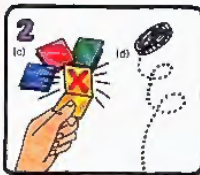
Para hacer un dado de cartón, dibuja esta figura, dándole a cada lado la misma longitud de 2 cm. Hazlo en cartón fino o cartulina. Pinta los puntos en cada cuadro (a).

Dobla por las líneas hacia dentro y pégalos (b). En los dados, los lados opuestos siempre suman siete.

Dados de Plastilina y de Azúcar



Para hacer un dado, toma un trozo de plastilina y dale la forma de un cubo. Marca los puntos con un rotulador (a). También puedes hacer un dado de un terrón de azúcar si le pintas los puntos con tinta negra (b).

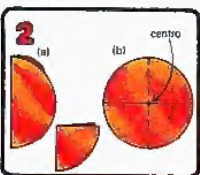


Dóblalos por la mitad y mézclalos. Cada uno debe tomar un papelito. Al que le salga la X empieza (c). Cuando sólo hay dos jugadores, lanza una moneda al aire para ver quién empieza (d).

1 Para Encontrar el Centro



Para encontrar el centro de una caja, un trozo de cartón o una hoja de papel, traza líneas desde las esquinas. El centro es el punto donde se cruzan las líneas.



Para hallar el centro de un círculo, dóblalo por la mitad dos veces como en el dibujo (a). Desdóbla el círculo. El centro será el punto donde se cruzan los dobleces (b).

Escarabajos

(Para 2 o más jugadores)

Haz los suficientes escarabajos, para que cada jugador tenga uno. Si no tienes plastilina, trata de usar patatas mondadas para el cuerpo y la cabeza.

Necesitarás

Un dado y un vaso de yoghurt, para agitar el dado.

Para Cada Escarabajo

Plastilina o dos patatas.

Un palillo de dientes o un fósforo y papel de aluminio.

2 pasadores de papel.

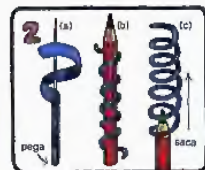
Alambre fino (10 cm. de largo).

Papel de seda, un lápiz y un poco de pegamento fuerte.

6 fósforos usados.



Con dos trozos de plastilina, forma un cuerpo redondo grande y después, una cabeza redonda más pequeña. Forra un palillo de dientes o un fósforo usado con papel de aluminio, para hacer el cuello.



Para hacer una lengua retorcida, enrolla una tira de papel de seda por el alambre delgado. Pega el papel en ambos extremos (a). Ahora enrolla el cable en torno al lápiz (b), y sácalo después (c).



Cómo se Juega

Se trata de formar un escarabajo completo, tirando el dado para conseguir las distintas partes del cuerpo. Cada número en el dado, hace pareja con una de las partes del cuerpo. Si sacas un número que no necesitas, espera a que te toque otra vez.

Para empezar cada jugador debe sacar un 1 para el cuerpo. Después, un 2 para el cuello o un 6 para cada pata. Cuando tenga el cuello, tirará para conseguir la cabeza, las ojos y la lengua. El ganador será el primero que consiga el escarabajo completo.

Números para Jugar



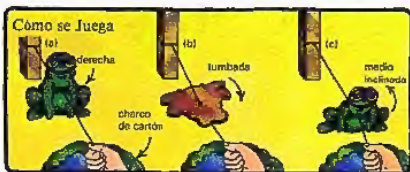
La Rana Saltarina

(Para 2 o más jugadores)

Se trata de una carrera de ranas. Cada jugador necesitará una rana de cartón. La rana sale por un extremo de la cuerda y va saltando hasta el otro. La línea de meta, podrá ser una marca en el suelo o unos charcos hechos de cartón, para que la rana salte dentro.

Necesitarás

Cartón grueso.
Un trozo de cuerda de unos 2 m.
de largo para cada jugador.
Papel de calcar.
Lápiz, pintura y tijeras.
Cartón fino para los charcos.



Ata un extremo de cada cuerda a la pata de una silla, de manera que la rana quede en el centro con los pies rozando el suelo. Coloca un charco o estanque de cartón, en el otro extremo de cada cuerda.

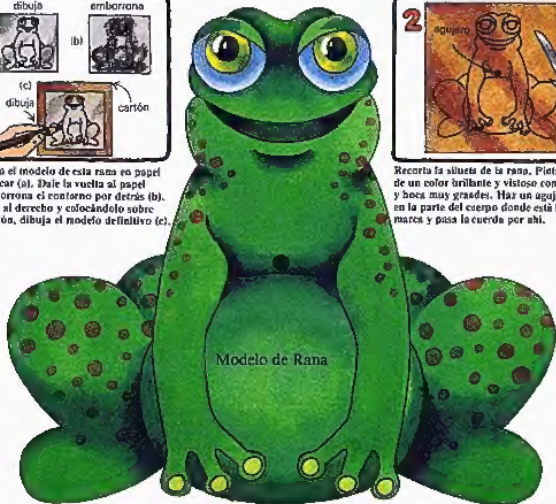
Cada jugador, debe sujetar el extremo de su cuerda y tiene que moverla de arriba abajo para que la rana avance saltando por ella. La primera rana que llegue a su charco o a la línea de meta, será la ganadora.



Dibuja el modelo de esta rana en papel de calcar (a). Dale la vuelta al papel y emborriona el contorno por detrás (b). Ponlo al derecho y colocándolo sobre el cartón, dibuja el modelo definitivo (c).



Recorta la silueta de la rana. Píntala de un color brillante y vistoso con ojos y boca muy grandes. Haz un agujero en la parte del cuerpo donde está la marca y pasa la cuerda por ahí.



Carrera Ciclista

(Para 2, 3 o 4 jugadores)

Esta es la gran carrera de bicicletas, cuyo recorrido consiste en ida y vuelta al pueblo de Chirromo desde el Parque Ciclista.

Necesitarás

El tablero,

Bicicletas de cartón.

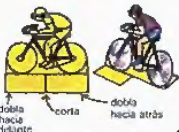
Cómo se Juega

Cada jugador necesita una bicicleta de cartón, hecha como abajo verás. El primer jugador que haga toda el recorrido ida y vuelta desde el Parque Ciclista hasta Chirromo, volviendo al Parque, será el ganador. Los jugadores llevarán sus bicicletas, van donde vayan, sea por tierra, aire o mar.

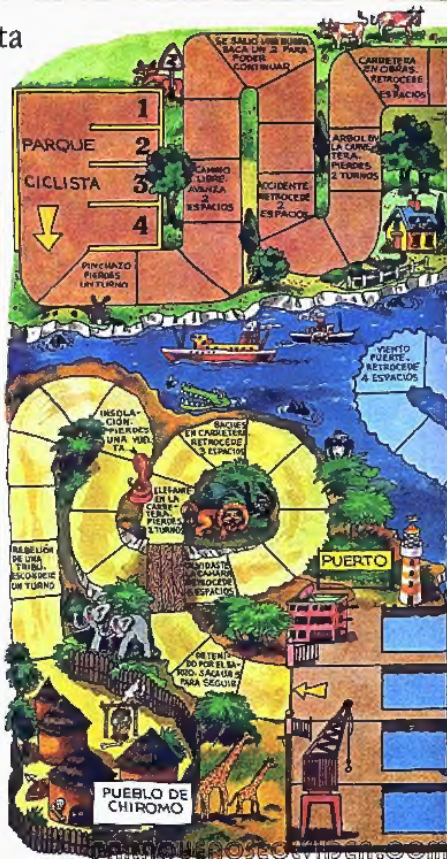
Para empezar cada jugador debe colocar su bicicleta en los espacios acotados del Parque Ciclista. Se tiran los dados y el que saque el número más alto, empieza a mover su bicicleta tantos espacios como números marque el dado. Cuando dos bicicletas se encuentren en el mismo espacio, los jugadores deben gritar «¡Pase!», y el último que grite pierde su turno.

Los jugadores deberán elegir rutas diferentes cuando vayan por aire o por mar. Algunas rutas son más rápidas que otras. El jet es más rápido que el globo y el barco de vapor, más rápido que el bote de remos.

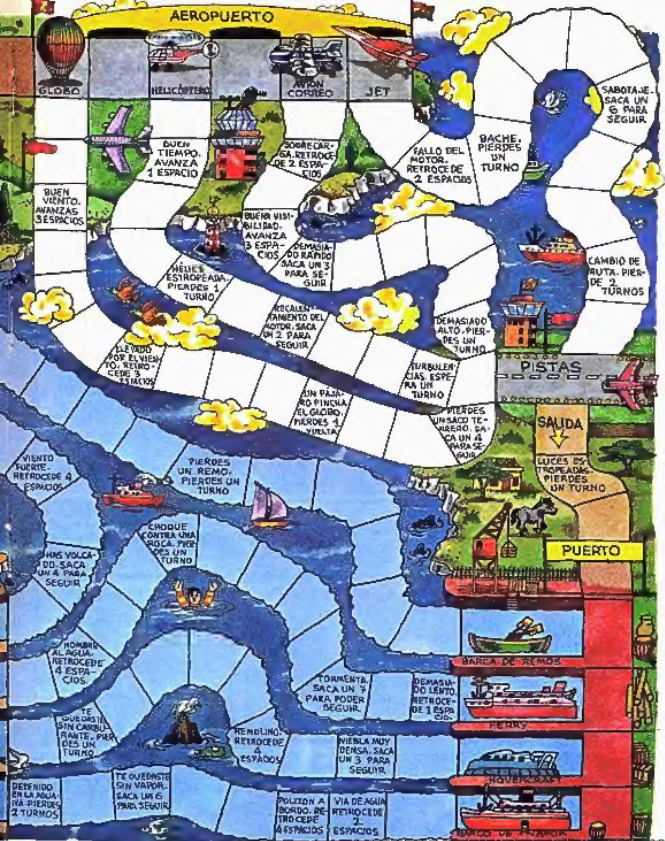
Haciendo las Bicicletas



Para hacer estas bicicletas, calca este modelo sobre cartón y recorta la silueta. Pinta las bicicletas de distintos colores para cada jugador.



AEROPUERTO



Juego del Aro

(Para 2 o más jugadores)

Se trata de un tablero que sirve de diana. Cuanto más te ajees de él, más difícil será meter los aros por las clavijas.

Necesitarás

Una tapa de una caja de cartón de unos 28 cm, de ancho por 40 de largo

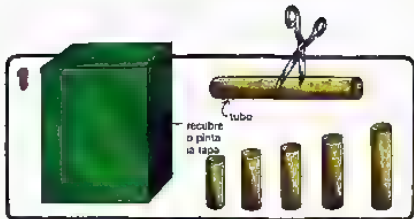
Papel de colores o pinturas.

5 tubos de cartón de los de papel de aluminio usados en la cocina, o cartulina gruesa.

Cartón grueso.

Pegamento fuerte y cuerda.

Tijeras y un lápiz



Para hacer el tablero, recubre con papel de colores la tapa de la caja o pintala del color que más te guste (deja secar).

Con los tubos de cartón haz cinco clavijas como las del dibujo. La más larga deberá tener unos 12 cm. de largo y la más corta unos 8 cm.



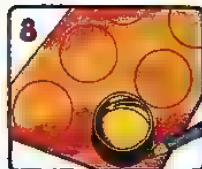
Pega las clavijas inclinándolas hacia arriba, en la parte de fuera de la tapa de cartón. Coloca la más corta en el centro y las otras cerca de las cuatro esquinas, como ves en el dibujo.



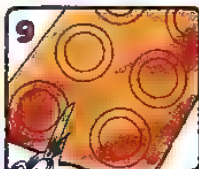
Cuando las clavijas estén sujetas a la tapa, píntalas de distintos colores y déjalas que se sequen.



Coloca la tapa de lado y haz un agujero a unos 3 cm. contando desde arriba. Haz lo mismo por el otro lado. Pasa una cuerda por los dos agujeros y ájala.



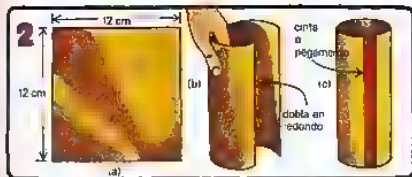
Sobre la hoja de cartón grueso, dibuja diez círculos. Usa como guía la tapa de un envase de Nescafé, por ejemplo. Asegúrate de que los círculos sean por lo menos, dos veces más anchos que las clavijas.



Usando una tapa algo menor que la anterior, dibuja otro círculo dentro del primero. Mira el dibujo. Recorta en primer lugar los círculos de fuera y después los de dentro.



Pega dos círculos de cartón juntos, para formar un aro resistente. Haz esto con todos los círculos de modo que te queden cinco. Pinta cada uno de ellos del mismo color de cada clavija.



Si no tienes tubos de cartón para las clavijas, los puedes hacer lo mismo usando cartulina. Corta 5 trozos de cartulina de 12 cm. de ancho cada uno y de 12 de largo (a).

Enrolla los trozos uno a uno con el dedo, para formar un tubo (b), y pegalo con pegamento o cinta adhesiva para juntar los bordes (c). Recórtalos de manera que sean de distinta longitud.



Corta el extremo de cada tubo en forma de ángulo, como te indica el dibujo. Esto se hace para que queden inclinados hacia arriba, cuando los pegues a la tapa de cartón.

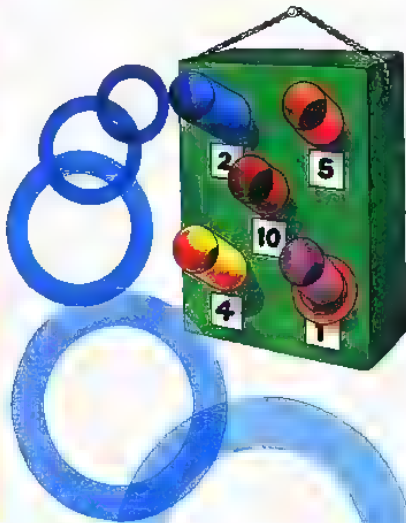


Recorta cinco cuadraditos de papel blanco y pégalos debajo de cada una de las clavijas. Ahora dibuja o pinta los números correspondientes, como ves en el dibujo.

Cómo se Juega

Cuelga el tablero de una puerta. Señala una línea en el suelo a unos dos metros de distancia del tablero. Colócate tras esa línea y trata de enganchar los aros en las clavijas. Tira los cinco aros de colores por turno.

Si traspasas la línea al tirar, pierdes tu turno. Cuando un aro caiga dentro de una clavija, anota el número de puntos que marca. Si aciertas dos veces la misma clavija deberás anotar doble puntuación. El primero que consiga 50 puntos gana.



Juegos de Cinco Minutos

(Para muchos jugadores)

Estos juegos son muy fáciles y se pueden jugar en cinco minutos.

Necesitarás

Para los Huevos Volantes

2 cajas de huevos, de cartón y un tenedor

Para el Caza Pelotas

2 envases altos de plástico.
Una pelotita de ping-pong.
8 bandas de goma elásticas
Cartón grueso y cartón fino.

Para el Fútbol Soplado

2 cajas pequeñas de cartón.
Plastilina y dos pajitas
Una pelotita de ping-pong.

Para la Bola Equilibrista

Un envase alto de plástico
5 vasos de yoghurt.
Una cinta de tela de 3 cm. de ancho por 90 de largo.
Un alfiler y 5 bolitas.
Cartón grueso y papel blanco.

Caja de Fósforos que Hace Diana

Cartón fino y una caja de fósforos.

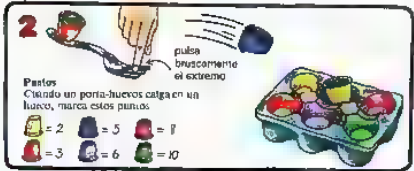
Para Todos los Juegos

Pin'ura, pegamento y tijeras
Un lápiz y cinta adhesiva



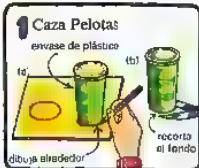
Quita las tapas o parte superior de las cajas de huevos y tíralas. Recorta los seis porta-huevos de la parte inferior de una de ellas (a). Pinta cada porta-huevo de diferente color (b). Déjalos secar.

Pinta los seis huecos de la otra caja de huevos con los mismos colores de los porta-huevos. Fíjate en el dibujo (c).



Coloca la parte interior pintada de la caja de huevos en el suelo. Coloca un tenedor a unas 45 cm. de la caja. Para jugar, coloca un porta-huevos con la parte abierta hacia arriba, en el tenedor

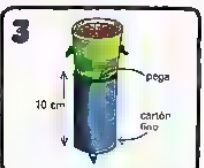
Mueve bruscamente el tenedor hacia abajo y trata de meter de un golpe el porta-huevos en uno de los huecos. Un porta-huevos que calga en el hueco del mismo color, marca el doble



Dibaja dos círculos sobre el cartón, usando como guía el fondo de un envase de plástico (a). Recórtalos 1/2 cm. más pequeños. Ahora recorta el fondo del envase de plástico (b).



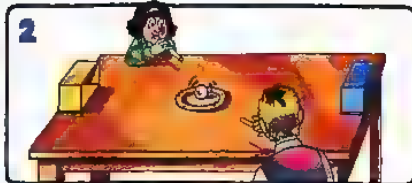
Haz el caza pelotas de la misma forma que el balón (pág. 17). En vez de un tubo de cartón, usa un envase de plástico junto con los círculos que has recortado.



Recorta una tira de cartón fino de unos 23 cm. de ancho por 10 cm. de largo. Pégalo al fondo del caza pelotas, como ves en el dibujo. Ahora debes hacer otro igual.



Pon un poco de plastilina en el fondo de dos cajas pequeñas de cartón (a). Apriétalas con la plastilina por el lado de abajo contra los extremos de una mesa (b). Pon en el centro un círculo hecho con plastilina (c).

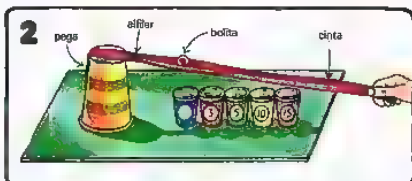


Pueden jugar dos o cuatro personas. En equipo, de dos en dos. Para empezar, pon una pelota de ping-pong dentro del círculo de plastilina, como ves en el dibujo.

Cada jugador tendrá un tubo de paja y se situará en un extremo de la mesa. Se trata de que soplando a través del tubo se pueda marcar un gol al equipo contrario.

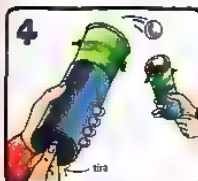


Coloca sobre el cartón cinco envases de yoghurt y pégalos boca arriba. Pega también el envase alto de plástico boca abajo, a una distancia de 5 cm. del primero. Fíjate en el dibujo.



Pega un extremo de la cinta de 3 cm. de ancho por 90 de largo a la parte superior del envase alto. Clava la cinta con el alfiler lo más cerca posible del envase, para que forme una especie de túnel.

Dibuja los números en trozos de papel blanco y pégalos a los envases. Haz rodar las bolitas de una en una, por la cinta y trata de meterlas dentro de los envases. Haz rodar las cinco bolitas por turno.



Colócalos a 3 m. de distancia cada uno, con un cazo pelotus. El juego consiste en echar la pelota de uno a otro, mediante los cazo pelotus. El jugador que consiga recoger la pelota cinco veces seguidas gana.



Dibuja un círculo grande en un trozo de cartón. Dibuja tres círculos más pequeños dentro de él. Pinta cada uno de un color diferente. Cuando estén secos, pinta los números encima.

Colócate a 3 metros de la diana y con la caja de fósforos en la boca, sujeta fuerte, de modo que la bandeja se salga disparada y caiga en uno de los círculos. Cada jugador lo intentará tres veces seguidas.

La Ratonera

(Para 3 o más jugadores)

Cada jugador necesitará un ratón de corcho. En vez de hacer una ruleta puedes jugar con un dado. Necesitarás

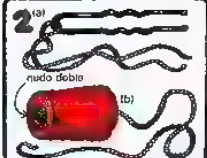
Un corcho para cada jugador.
Cuerdas de unos 40 cm. de largo.
Una horquilla de cableo y fieltro.
Tijeras y pegamento fuerte
Un envase grande o una caja de cartón pequeña.
Cartón fino.
Un fósforo usado o un palillo de dientes.

Papel de calcar y un lápiz
Pinturas y un pincel.
Un círculo de cartón para la base.

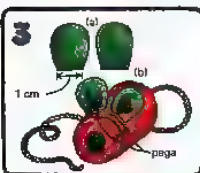
1 Haciendo el Ratón



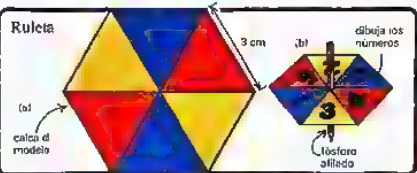
Pinta los corchos de diferentes colores y déjulos secar. Después haz un agujero en el centro de cada uno, usando las tijeras cercadas o una aguja de hacer punto, como ves en el dibujo.



Pasa la cuerda de unos 40 cm. de largo por la horquilla (a). Pasa la horquilla por el agujero de uno de los corchos y haz un nudo doble con la cuerda (b). Haz lo mismo con todos los corchos.



Para hacer la oreja del ratón, recorta dos trozos de fieltro con la forma indicada en el dibujo (a). Pégalos a la parte superior del corcho (b). Pon dos orejas a todos los ratones de corcho.

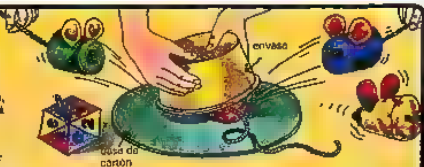


Calca este modelo sobre cartón fino (a). Traza líneas de extremo a extremo, como en el dibujo. Recorta la silueta con cuidado.

Pinta los triángulos de colores y dibuja los números. Sácale punta a un fósforo y mételo por el centro de la ruleta, en el sitio donde se juntan todas las líneas.

Cómo se Juega

Los jugadores deberán girar la ruleta por turno. El que saque el número más alto será el que haga de cazador, los otros serán los ratones. Cada jugador pondrá su ratón sobre la base de cartón, sujetándolo por la cola. El cazador hará girar la ruleta. Cuando ésta se detenga en el 4 o en el 6, intentará atrapar al ratón con el corcho. Los jugadores tratarán de sacar los ratones para evitar que los atrapen. Por sacar un ratón, se cuentan cinco puntos. El jugador cuenta cinco puntos también, si consigue salvar su ratón.



El jugador pierde 5 puntos, si retira su ratón cuando la ruleta se detenga en otro número, que no sea el 4 o el 6. El primer jugador que tenga 50 puntos será el ganador.

Cuando el cazador haya sacado el 4 ó 6 tres veces, tendrá que pasar el corcho al jugador que está a su izquierda, quien entonces será el nuevo cazador.

La Caña de Pescar

(Para 2 o más jugadores)

Es una carrera contra reloj. Trata de pescar tantos peces de corcho como puedas, antes de que la sal pase al otro lado del reloj, de arena.

Necesitarás

6 corchos y un poco de fieltro.
Pegamento fuerte y papel blanco.
Un palo de unos 50 cm. de largo.
Cuerda, agujas y pintura.
Una horquilla o alambre delgado.
Una botella de plástico (de leche por ejemplo).
Una jarra o envase de cristal.
Sa. o arena fina.
6 horquillas o ganchos.

Cómo se Juega



Pon los peces con los ganchos para arriba. Hazer turnos para enganchar los peces con la caña. Suma los números que tienen los peces que pescaste después de cada jugada.

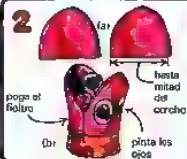
La jugada dura todo el tiempo que tarde la arena o la sal en pasar al otro lado del reloj de arena, hecha de la botella de plástico. El primer jugador que cumple 20 puntos ganará la partida.

1 Haciendo los Peces



Plata los seis corchos de distintos colores. Clava un gancho en el centro de cada corcho, o mete una horquilla dentro del corcho. Fíjate en el dibujo.

2



Corta dos trozos de fieltro, lo bastante anchos como para envolver el corcho hasta la mitad (a). Pega el fieltro al corcho y píntale los ojos (b). Haz lo mismo con los seis corchos.

3



Recorta seis trozos de papel blanco y pégalos a la parte de abajo de los corchos. Pinta números del 1 al 6, como se ve en el dibujo.

4



Ata un trozo de cuerda de unos 58 cm. de largo, a un extremo del palo o caña de pescar. Dobla una horquilla en forma de gancho (a), y átalas al extremo de la cuerda (b).

5

Haciendo un Reloj de Arena



Corta la botella de plástico por la mitad y también corta la punta de la botella (a). Pinta la botella de colores brillantes y déjala secar.

Cierra la tapa de la botella y métela boca abajo, dentro del envase de cristal. Llena la botella de sal o de arena fina (b). Asegúrate de que no haya grumos en ella.

El Cañonazo

(Para 2 o más jugadores)

Cuanto más estires del lápiz que hay en el cañón, más rápidas saldrán las bolitas y con mayor fuerza. Para meterlas en los arcos o porterías que se hayan cerca del cañón, tira suave del lápiz.

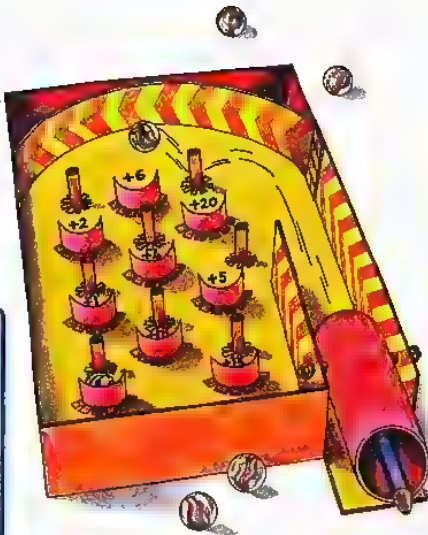
Necesitarás

- Una caja de cartón fuerte de 34 cm. de ancho y 46 cm. de largo.
- Cartulina o cartón fino.
- Un tubo de cartón de 4 cm. de largo y 6 bolitas.
- 4 bandas de goma elástica.
- Adhesiva y pegamento fuerte.
- Un lápiz, regla y tijeras.

Cómo se Juega

Haz salir las bolitas del cañón e intenta meterlas en las porterías o arcos que tengan los números más altos. Cada jugador podrá disparar seis bolitas cuando llegue su turno. Al finalizar cada jugada, suma las máximas puntuaciones y resta las mínimas. El primer jugador que tenga en su haber 100 puntos, gana.

Para disparar, coloca dentro del cañón una bolita cada vez. Tira del lápiz y súbitalo de golpe.

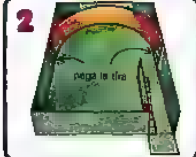


1 El Tablero



Corta una solapa de unos 6 cm. de ancho en una esquina de la caja. Corta una tira de cartón, la mitad del largo de la caja y un poco más alta. Haz cortes iguales por uno de los lados. Pega la tira a la caja.

2



Corta una tira de cartón, que mida una vez y media más ancha que la caja y de la misma altura. Haz cortes por los dos extremos. Dobla la tira en semicírculo y pégalas a los lados de la caja.

3

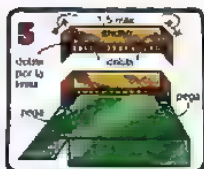


Para hacer los arcos o porterías, corta 13 trozos de cartón de 8 cm. de largo por 3 de ancho. Haz cortes en un borde de cada uno de los trozos. Dóblalos en forma semicircular y pégalos a la caja.

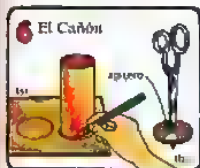


Corta ocho tiras de cartón de 4 cm. x 3 cm. Har cortas a lo largo del borde de cada tira, como en el dibujo (a). Escríbalas en forma de pajaritos pudiese y pégalos como se muestra el dibujo (b).

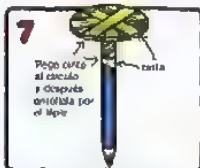
Ahora pega los pajaritos a la caja. Estos pajaritos, sirven para decorar y levantar la pelota y así hacer el juego más difícil. Dibuja o pinta los números redondos y minúsculos, dentro de cada tira.



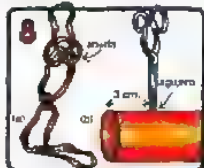
Corta en tiras de cartón una vez y mézclalas más ancho que el ancho de la caja y de unos 6 cm. de altura. Har cortas a lo largo del borde. Dóbla el cartón por las líneas y pégalo a la parte de atrás de la caja.



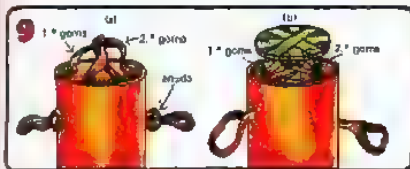
Sobre el cartón, dibuja dos círculos iguales como gale un tubo de cartón. Mézclalos 1/2 cm. más pequeño que el necesario. Pégalos juntos y haz un agujero en el centro.



Méate el extremo de un lápiz por el agujero en el círculo de cartón. Pega el círculo al tubo firmemente con cinta adhesiva, como ves en el dibujo.



A la cuatro bases de goma están bien juntas (a). Har un agujero a ambos lados del tubo a una 3 cm, desde su extremo (b).



Pasa las gomas por los agujeros del tubo de cartón, como en el dibujo. Amóvalo los dos extremos suavemente (a).

Méate el círculo de cartón con el lápiz, por la parte de atrás del tubo. Párrame una goma por encima del círculo y luego pasa la tira. Libérame el dibujo. Ahora desata los nudos (b).



Har un agujero gros medianamente hacia la mitad de las dos tiras de cartón, a unos 3 cm. de distancia de la solapa. Méate los extremos de las gomas por los agujeros. Har un nudo doble a cada lado.

Un Billar Particular

(Para 2 jugadores o 2 equipos)

Para este juego, cada jugador o cada equipo, necesita 10 fichas de un sólo color. El contrario o ras 0 fichas, pero de diferente color.

Pega un círculo de papel a la parte de arriba de una ficha extra. Nosotros hemos usado fichas rojas y negras. Necesitarás:

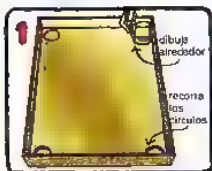
Una caja de cartón con lados muy bajos, de 72 cm x 50 cm 4 medias viejas, tijeras y lápiz.

21 fichas del juego de damas.

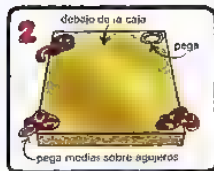
Un envase de plástico o de yoghurt.

Cartón fino o cartulina.

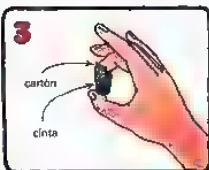
Cinta adhesiva o pegamento.



Dibuja un círculo en cada esquina de la caja por dentro, tomando como guía el envase de plástico o de yoghurt. Recorta los cuatro círculos.



Para hacer las redes de los extremos, recorta la parte del pie a cada una de las medias. Pega cada uno de los pies recortados a los agujeros de las esquinas, por la parte de abajo de la caja.



Para hacer el protector, corta una tira de cartón fino. Colócala sobre la uña de la mano. Enrolla la cinta. El dibujo te muestra como debes golpear la ficha.

Cómo se Juega

Empieza el jugador que tenga las fichas negras. Con su ficha le da un empujón a una de las rojas para meterla dentro de uno de los agujeros. Si lo consigue, tendrá otra opción. Si no, es contrario con sus fichas rojas tratará de hacer lo mismo golpeando una de las negras. Si uno de los jugadores mete la ficha extra dentro de un agujero, recogerá una de sus fichas y la extra y las podrá subir la mesa. El que consiga meter todas las fichas del contrario dentro de los agujeros, será el ganador.



Este dibujo te muestra, cómo debes colocar las fichas al comienzo del juego.

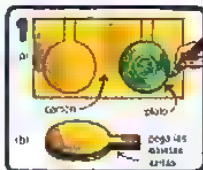
Un Pin-Pong de Mesa

(Para 2 jugadores)

Es igual al ping-pong que tú conoces, sólo que se juega en una mesa más pequeña. Ambos jugadores necesitan una raqueta para devolver la pelota al contrario.

Necesitas

Una lámina de cartón grueso
Cartón fino o cartulina
Una lámina de goma espuma
Un plato de postre
Una media vieja de nylon.
Una pelota de ping-pong.
Cinta adhesiva y pegamento.
Tijeras, cuerda y 4 lápices.
Un alfiler hile o gancho.



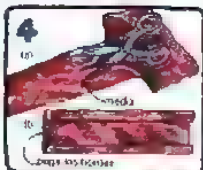
Traza dos líneas con una separación de 4 cm. entre ellas y de 10 cm. de largo, sobre un trozo de cartón grueso. Dibuja un círculo cuadrante con el plato. Recorta las piezas y pégalas juntas. Haz dos veces esta operación.



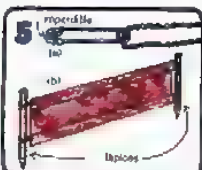
Trazando el mismo plato, dibuja 4 círculos sobre la lámina de goma espuma (a), y recórtalos. Pega en círculos de goma espuma a cada uno de los recortes de cartón. Pégala en el dibujo (b).



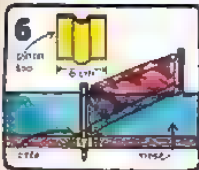
Introduce el alfiler por el mango de cada raqueta y pega los extremos. Por encima de la cuerda enrolla cinta e introduce un alfiler por los mangos, entre los dos trozos de cuerda.



Para hacer la red, recorta la parte del pie a una anchura baja. Recorta la media abridorla totalmente, como ves en el dibujo (a). Dóblala 2 cm. en ambos bordes y pégalas (b).



Corta dos tiras de cuerda de 60 cm. de largo y píntales de uno en uno por el impendible (a). Mete el impendible por los alfileres que sirven en la media (b). Ata los extremos a dos lápices.



Corta dos tiras de cinta (a), tan largas como el borde de la mesa que van a utilizar y de unos 5 cm. de ancho. Pega cada una con cinta en el centro a cada lado de la mesa. Mete los lápices dentro de ellas.



El jugador será el primero en contar 21 puntos. Te marcarán en punto cuando el otro jugador no pueda responder a la pelota.

Cada jugador tiene 5 servicios en su turno. La pelota debe rebotar o ser golpeada de la mesa cuando la juegues, pero no en la red cuando devuelvas la pelota.

Un Futbolín de Mesa

(Para 2 jugadores)

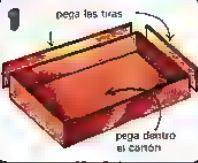
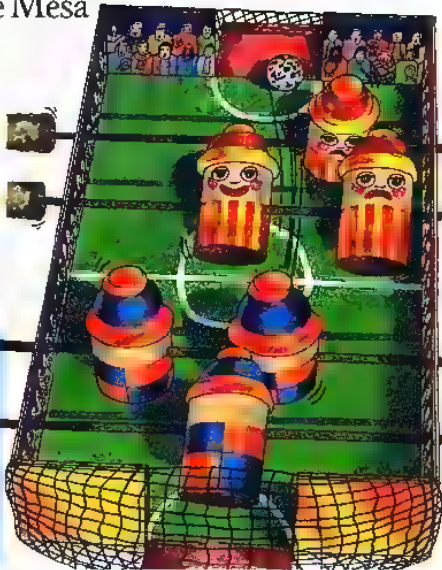
Necesitarás

- Una caja de cartón fuerte de 48 cm. de largo, 25 de ancho y 8 cm. de profundidad
- Cartón grueso
- Un tubo de cartón duro
- Una caja de huevos, de cartón.
- 2 holsas de mal a o una media.
- 4 palitos finos de 60 cm. de largo.
- 4 corchos y plastilina.
- 4 bandas de goma grandes.
- Un lápiz y pin para la petolita

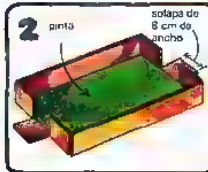
Cómo se Juega

Pon la caja sobre una mesa. Coloca la petolita dentro del círculo en la línea central. Los jugadores se sitúan a ambos lados de la mesa sujetando con cada mano los mundos de palito. Ambos empiezan a la vez.

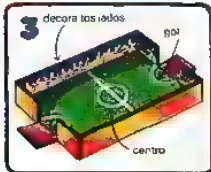
Se trata de rebotar, empujar y tirar de los palos para que cada futbolista de gatas a la pelota para meterla en la portería o arco del contrario. El primer que po que marque tres goles será el ganador.



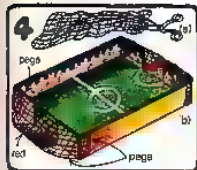
Corta un trozo de cartón del tamaño del fondo de la caja y pega o dentro de ella, como ves en el dibujo. Pega también unas tiras de cartón a los lados y extremos de la caja.



Corta una solapa de unos 8 cm. de ancho en los dos extremos de la caja, como se ve. Después pinta el cartón pegado al fondo de la caja y déjalo secar.



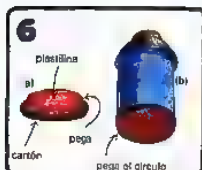
Traza una línea que vaya de lado a lado por la mitad de la caja. En el centro de la línea pinta un círculo. Dibuja unos semicírculos delante de los dos porterías o arcos, donde están las solapas.



Para hacer la red, corta y abre una bolsa de malla (a). Coloca un borde detrás de la solapa y pégalos ahí por debajo de la caja. Pega el otro borde a los lados y parte de arriba (b).



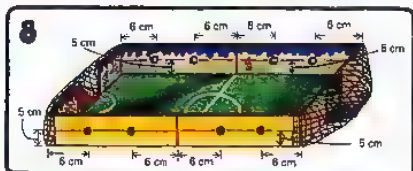
Para hacer los futbolistas, corta el tubo de cartón en seis tubos más pequeños de unos 6 cm. de largo cada uno. Recorta seis porta-huevos y pega uno a la parte superior de cada tubo.



Dibuja sobre cartón seis círculos, usando como guía los tubos. Recorta los círculos y pégalos al fondo de los tubos sin olvidar poner dentro (antes de pegarlos), plastilina (a), bien sujeta con pegamento.



Pinta unas caras a todos los tubos de cartón. Pinta tres futbolistas con los colores de un equipo y los otros tres con los colores del equipo rival.



Mide la longitud de los lados de la caja. Divide por la mitad para trazar el centro. Traza líneas en el centro de cada lado y lado de la caja. Fíjate en el dibujo.

Haz agujeros en ambos lados de la caja, a una distancia de 6 cm. de la línea central y a 5 cm. del fondo. Mira el dibujo.



Mete los palitos a través de los agujeros de la caja, 2 por cada lado. Haz agujeros en cada futbolista (a). Mete un equipo por los palos de un lado y el otro equipo, por los palos del otro lado (b).



Mete cada palito por el agujero opuesto y enrolla una banda de goma por el exterior de cada uno, para evitar que se salgan por los agujeros. Mete unos corchos por los lados.

opones os a las gomas, a modo de mangos. Tira de los palitos para que las bandas de goma queden como lazos en los lados de la caja. Pega los futbolistas a los palos en la posición correcta.

El Gran Derby

(Para 2 o más jugadores)

Es una carrera de caballos a la que puedes jugar en una mesa grande. Cada jugador necesita un caballo, un jockey y un trozo de cuerda lo bastante grande como para enrollarlo a la mesa.

Necesitarás

Cartón fino o cartulina

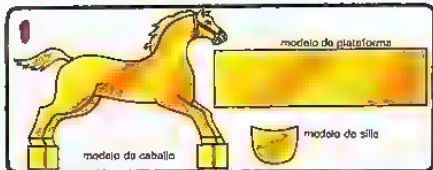
Papel de calcar

Lápiz y pintura

Cuerda y tijeras.

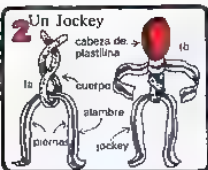
Pegamento fuerte y plastilina

Alambre fino o limpiapipas y
ataaduras de metal o de plástico.

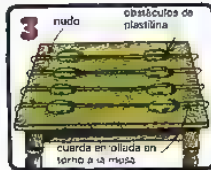


Para hacer un caballo, dibuja el modelo de caballo, silla y plataforma sobre papel de calcar y pégalo a un trozo de cartón fino.

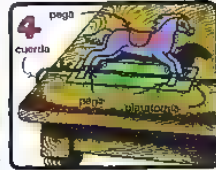
Recorta del cartón el caballo, la silla y la plataforma. Corra a lo largo de las líneas rojas que hay en las patas del caballo. Pinta las siluetas y deja que se sequen.



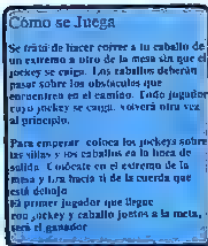
Retuerce dos ataduras o limpiapipas para hacer las piernas y el cuerpo (a). Enrolla otro alambre al cuerpo para hacer los brazos. Póntele por cabeza un pedo de plastilina (b).



Pasa tantas cuerdas como jugadores haya en torno a la mesa, y anuda los extremos. Pon unos trozos de plastilina pegados a la mesa bajo las cuerdas para formar los obstáculos.



Pega una silla a los lomos de cada caballo y pon un caballo encima de cada una de las cuerdas. Mete las cuerdas por las aberturas que hiciste en las patas de los caballos. Dobra las solapas de los correa. Pégalas a la plataforma.



Se trata de hacer correr a tu caballo de un extremo a otro de la mesa sin que el jockey se caiga. Los caballos deberán pasar sobre los obstáculos que encuentren en el camino. Todo jugador cuyo jockey se caiga, volverá otra vez al principio.

Para empezar, coloca los jockeys sobre las sillas y los caballos en la línea de salida. Cócate en el extremo de la mesa y tira hacia ti de la cuerda que está debajo. El primer jugador que llegue con jockey y caballo juntos a la meta, será el ganador.



Cruzando la Línea

(Para 2 jugadores)

Practica oprimiendo la moneda contra el tablero. Colócala en el borde del mismo y golpea con la palma de la mano, de modo que se deslice sobre una de las rayas de color.

Necesitarás

Cartón grueso de unos 30 cm

de ancho por 32 de largo

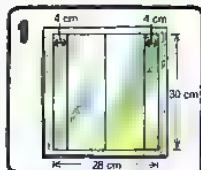
Carbón fino o cartulina.

Una regla y un lápiz

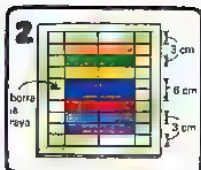
Celofán y pegamento fuerte.

Pintura y pincel

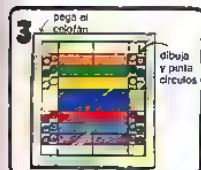
2 monedas



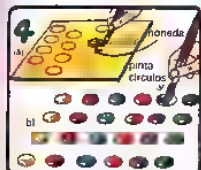
Dibuja un rectángulo de 28 cm. de ancho por 30 de largo, en un trozo de cartón grueso. Traza unas líneas por el centro del rectángulo de arriba abajo y a 4 cm. de cada lado, como en el dibujo.



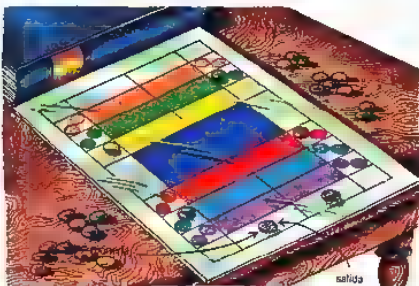
Traza líneas, de tres en tres cm., de lado a lado del rectángulo. Borra la 5.ª línea de modo que tengas en el centro una banda de 6 cm. Pinta las diez bandas del centro en diferentes colores. Observa el dibujo.



Dibuja dos círculos a cada lado de las bandas de colores, excepto en la del centro. Utilízala como guía una moneda pequeña. Pinta los círculos del color de las bandas. Cúbrelos con celofán.



Usando la misma moneda, dibuja 20 círculos sobre un cartón fino(a) y recábtalos. Pinta 4 círculos del mismo color de cada una de las bandas, excepto en la del centro (b).



Como se Juega

Pon el tablero sobre una mesa. Coloca un libro detrás para mantenerlo sujeto. Los dos jugadores recogerán cada uno una moneda y 12 círculos de cartón (dos de cada color). Uno juega en la mitad izquierda de la mesa y el otro en la mitad de la derecha.

Parte con la moneda sobre la raya blanca que está más cerca ■ ti. Por turno empújala sobre el tablero. Cada vez que caiga en una banda de color, cubre el círculo que se encuentra ■ lado, con otro círculo del mismo color de la banda. Si cae sobre una raya tendrás que esperar el próximo turno. Si la moneda cae en la banda central, perderás tu turno. El que consiga cubrir todos los círculos de su lado, será el ganador.

La Captura

1.—La Partida

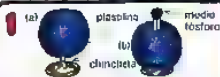
(Para 2 o 3 jugadores)

Necesitarás

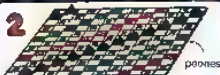
Plastilina roja, azul y verde

Fósforos usados y chinchetas

Un dado.



Para hacer los peones, clava una
bolita de plastilina en una chincheta (a).
 Mete medio fósforo dentro de la
plastilina (b). Haz 14 peones rojos,
14 azules y 14 verdes.



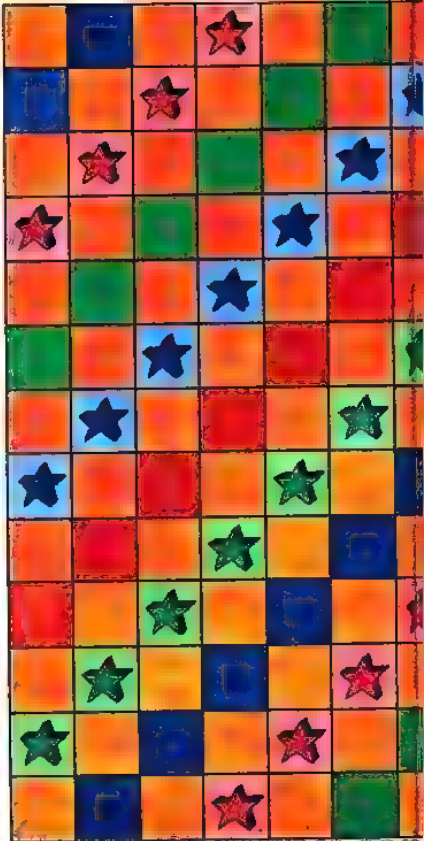
Prepara el tablero, colocando a los
peones azules en los cuadrados
azules oscuros, los peones rojos en los
cuadrados rojos fuertes y los verdes en
los cuadrados verdes fuertes.

Cómo se juega

Se trata de que dejes a
tus peones, de los cuadros más
oscuros o fuertes a los más claros del
mismo color, donde se encuentren ran
las estrellas. Cada jugador tiene
14 peones del mismo color. Estos
pueden moverse en cualquier
dirección excepto en diagonal.

Tira el dado para comenzar tu
turno. Mueve el peón el número
de cuadrados que indique el dado.
Puedes capturar un enemigo en el
cuadrado que ocupa, siempre que
no sea de tu mismo color. Los
peones que te vayas comiendo,
sácalos del tablero. Nunca podrás
pasar por un cuadrado si un peón
lo está ocupando.

El juego termina cuando un jugador
ha movido todos sus peones a los
cuadrados de sus estrellas. Al calcular
los puntos, cada uno deberá contar
sus peones, que estén sobre los
cuadrados de sus estrellas, agregar los
capturados y restar los que no llegaron
a sus cuadrados. El que tiene la
puntuación más alta es el ganador.





2. -El Salto (Para 2 jugadores)

Necesitarás

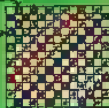
12 peones verdes y 2 rojos.

(véase la Partida)

Un dado.

Cómo se Juega

casas de
peones
rojos



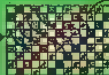
salida
peones
rojos

Para empezar, coloca 4 peones verdes en los recuadros que llenan la estrella roja en la esquina del tablero y 4 peones rojos en los recuadros rojos del lado opuesto.

Un jugador mueve los verdes y el otro los rojos.

El juego consiste en llevar los 12 peones desde su salida hasta su casa. Tirar el dado por turno. Mueve un peón cada vez, según el número que saques. Cuando lo retires de la línea de salida, reemplázalo por otro. Quita los peones que hayan llegado a su casa. Los peones se pueden mover de lado, en la fila en que estén, pero sólo en una dirección cada vez. Si el camino no está libre no se pueden mover, pero sí saltar sobre sus compañeros del mismo color. Hasta 3 peones pueden juntarse en el mismo recuadro. Si sacas un 6 al tirar, mueve cualquier peón hacia adelante a la fila siguiente. Esto es un salto.

salto
de los
verdes



salto
de los
rojos

Con un 5 puedes saltar un recuadro que tenga 2 o 3 peones, y con un 4, uno en el que se hallen 3.

Un peón sólo puede saltar por encima de un contrario, si hay 2 o 3 en el recuadro del que procede. Un peón puede saltar sobre 2 enemigos si hay 3 peones en el recuadro del que procede. El jugador que consigue que sus 12 peones lleguen a casa gana. Se puede terminar el juego cuando 4 peones lleguen a su casa.

Juegos sobre Papel

(Para muchos jugadores)

Periódicos Mezclados



Cada jugador toma un montón de páginas de un diario o periódico en completo desorden: unas para arriba otras para abajo, machucadas etc. Todos comienzan a la vez. El primer jugador que consigue poner su periódico en orden, será el ganador.

Anima es de Cuatro



Los jugadores se sientan en círculo, con lápiz y papel. Después escriben el nombre de un animal en la parte de arriba de su papel. Lo doblan por la mitad para que no se vea y le pasan al jugador que está a su izquierda. En el papel que le han pasado, escriben el nombre de otro animal. Lo doblan y lo pasan de nuevo. Esto se hace cuatro veces. Luego se colocan todos los trozos de papel en medio del círculo y cada jugador toma uno. Tiene que dibujar un animal formado de los cuatro animales que han escritos en su papel.

Fabricante de Sonidos



Uno de los jugadores es el mete ruidos y junta 10 cosas para producir distintos sonidos. Los jugadores provistos de lápiz y papel, se sientan en una habitación con la puerta ligeramente abierta. El mete ruidos se pone detrás de la puerta y grita: «número uno» y hace su primer sonido. Tal vez rompiendo una galleta dura.

Los participantes escriben lo que ellos creen que produce el sonido. El mete ruidos, grita nuevamente «número dos» y hace su segundo sonido. Tal vez dando vueltas una bolita dentro de un envase de metal. Los participantes escriben lo que ellos piensan que es. El que adivine la mayor cantidad de sonidos que el mete ruidos ha hecho en su actuación, será el ganador.

Sombreros de Papel



Cada jugador con un pedazo grande de papel y cinta adhesiva, tiene que hacer un sombrero de papel y colocárselo en la cabeza. El jugador que consigue hacer el mejor sombrero en 3 minutos, será el ganador.

El Ahorcado



Un jugador es el verdugo y otro el acusado o acusado. El verdugo piensa en una palabra de 6 o 7 letras y pone una raya por cada letra. El acusado trata de adivinar, una a una las letras de la palabra.

Por cada fallo, el verdugo dibuja una de las partes del patíbulo y del ahorcado. Primero el patíbulo, después la cuerda, la cabeza, la cara, el cuerpo, el brazo izquierdo, el derecho, la pierna izquierda y la derecha. Si el acusado acierta una letra de la palabra, el verdugo la escribe encima de la raya correspondiente. Si el acusado adivina todas las letras antes de ser colgado, gana. Si no, gana el verdugo.

Equipo de Dibujantes



Un jugador es el jefe. Los otros se dividen en dos equipos. Cada equipo toma papel y lápiz. El jefe escribe 10 cosas que tienen que dibujar: por ejemplo, un teléfono sonando, Juez O. Olimpico, un clown, etc.

Los equipos se colocan en extremos opuestos de la habitación con el jefe en el centro. El primer jugador de cada equipo corre hacia el jefe, el cual les dice que dibujen la primera cosa de su lista. Ellos vuelven corriendo y lo hacen delante de su equipo respectivo. Cuando el equipo ha adivinado lo que es, el segundo jugador corre hacia el jefe para que le diga lo que tiene que hacer. El equipo que adivina será el ganador.

Sigue Doblando



Cada jugador tiene una página de un periódico. Mientras dura la música todos saltan a la pata coja, por acá y por allá, pero cuando la música se para, todos deben tomar sus periódicos, doblarlos por la mitad y colocarse encima de ellos. El último en hacer esta operación queda eliminado. La música comienza de nuevo. Los jugadores vuelven a hacer lo mismo. Así se continúa hasta que no puedan doblar más el periódico y quede un solo jugador.

Dibujando a Ciegos



A los jugadores se les tapan los ojos y se les da papel y lápiz. Se les dice que dibujen en cuadro, una carrera de barco (es, trocito a trocito) etc. Primero dibujarán el mar, después los veleros, después un faro, el cielo y las nubes. Se les quitan las vendas de los ojos y el jugador que pintó el mejor cuadro, gana y se le da un premio.

Batalla de Barcos

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A						B				
B								X	B	
C										
D	B						X			
E										
F										
G										
H										
I										
J										

B =
HUNDIDO

~~B~~ =
TOCADO

X =
AGUA

Es un juego para dos. Cada jugador dibuja dos cuadrantes grandes, y traza nueve rayas de arriba abajo y de izquierda a derecha, para formar recuadros pequeños. Por la parte de arriba del cuadrado escribe números del 1 al 10. Por el lado, escribe las letras de la A a la J. También puedes utilizar un papel cuadrículado. Un cuadrado es el área de batalla, el otro el área de tiro. Sin dejar que el otro vea dónde los jugadores dibujan diez barcos de guerra en su área de batalla. Cinco barcos cubren los cuadrados cada uno y otros cinco sólo un cuadrado. Los barcos no deben tocarse entre sí, pero sí colocarse en el sentido de los cuadros, horizontal o verticalmente.

Los jugadores no deben de dejar que se vean sus papeles durante el juego. Atacarán por turnos. En cada turno un jugador dice un número y una letra, como A6. Si el otro jugador tiene un barco entero en ese cuadro dirá: hundido, y el atacante marcará una B en su área de tiro. Si parte de un barco está en ese cuadrado, el jugador dirá: "tocado" y el atacante sabrá que aún ha hundido medio barco. Si no hay ningún barco en ese cuadro el jugador dirá: "agua" y el atacante pondrá una X en ese mismo cuadro, en su área de tiro. Entonces el otro jugador pasa al ataque. El ganador será el primero que hunda todos los barcos del contrario.

El Tablero de Círculos

(Para 2 jugadores o 2 equipos)

Se juega sobre un tablero y cada jugador o equipo, necesita 10 fichas de diferentes colores. Cuanto mayor sea el tablero, más divertido será el juego. Echa las fichas enemigas o más lejos que puedas de los círculos que tienen las puntuaciones más altas.

Necesitarás

Un cartón grueso de unos 64 cm.

de largo por 64 cm. de ancho.

Cartón fino. Pegamento fuerte.

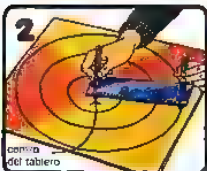
Un compás (ver pág. 51). Tijeras.

Pintura y un pincel.

20 fichas de juego de damas



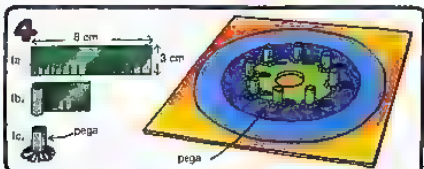
Haz un compás para trazar círculos (vé pág. 51). Haz agujeros en las marcas donde están los centímetros, como ve el dibujo.



Halla el centro del cuadrado de cartón (vé pág. 51). Dibuja 3 círculos como en el dibujo, usando las medidas de 10, 20 y 30 cm. del compás



Haz un agujero un poquito mas grande que una ficha, en el centro del tablero. Pega un cuadrado de cartón debajo del agujero por la parte de atrás. Pinta a los círculos, cada uno de un color



Corta ocho trocitos de cartón, de 8 cm. x 3 cm. Haz cortes por el borde de cada uno(a). Enróllalos en forma de bobón (b). Pega los extremos y dobla las solapitas hacia fuera (c).

Pega los tubos, a la misma distancia unos de otros por el borde del círculo interior. Los espacios entre los tubos deben ser lo bastante grandes, para que las fichas puedan pasar entre ellos.

Cómo se juega

Cuando los jugadores son dos, cada uno tomara 10 fichas. Si son dos equipos de dos, entonces se jugarán 5 fichas por persona.

Establece turnos para derribar las fichas una por una. Trata de poner las tuyas en los círculos, que tengan la puntuación mas alta. Si una ficha cae sobre una flecha, cuenta su puntuación más baja. (Debes tratar de colocar tus fichas detrás de las flechas para que no te las puedan mover. El jugador o el equipo que consigue la puntuación mas alta después de haber disparado todas las fichas, será el ganador.

● = 5 (círculo exterior)
● = 10 (círculo central)
● = 15 (círculo interior)
● = 25 (agujero)

Empieza con las fichas colocadas en el lugar de las flechas

Botones Saltarines

(Para 2 o más jugadores)

Proporcionáte botones pequeños y planos en vez de fichas.

Necesitarás

Una caja de cartón de 28 cm. de largo por 22 de ancho y 2 de profundidad.

Un compás (ver pag. 5)

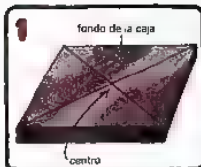
Un envase de plástico o de yoghurt

Una regla, lápiz y pin para

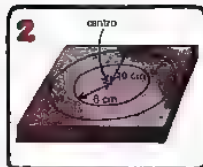
Pegamento fuerte y tijeras

Un botón grande y plano.

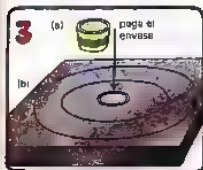
5 botoncitos pequeños y planos, para cada jugador



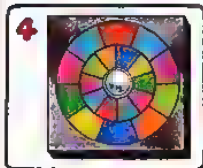
Hallar el centro de la caja de cartón, trazando líneas de lado a lado desde las cuatro esquinas. El centro es el punto donde se cruzan las líneas.



Dibujar un círculo sobre la caja de cartón con el compás, de 10 cm. de radio. Después trazar un círculo más pequeño, de 6 cm. de radio.



Recorta la parte superior del envase, para que tenga la misma profundidad de la caja. a) Coloca el envase en el centro y dibuja el contorno. Recorta el círculo y pega el envase dentro (b).



Trazar diez líneas, atravesando de parte a parte los círculos, para hacer diez secciones. Fíjate en el dibujo. Pinta cada sección de un color distinto.

Cómo se Juega



Dibujar los números y escribir las palabras de cada sección. Cada jugador tendrá un botón grande y 5 pequeños. Los jugadores se colocarán en sitios opuestos y a un metro de distancia del tablero.

Por turno, debes usar una luz botones grandes para hacer que los pequeños salten al tablero. El jugador que consiga la puntuación más alta será el ganador.

El Juego de los Bolos

(Para 2 o más jugadores)

Necesitarás

8 tubos de cartón de 7 cm de largo cada uno.

Una caja de cartón sin tapa, de 34 cm de ancho y 38 cm de largo.

Una caja pequeña de 30 cm de ancho y 32 cm de largo.

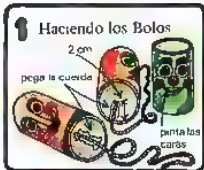
Cartulina, papel de colores y papel de aluminio. Una cuerda.

Un plato grande, una aguja de hacer punto, una horquilla y un carrete de hilo vacío.

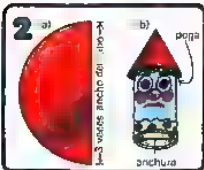
Una clavija de unos 45 cm de largo o un paño fino.

Pegamento fuerte y un lápiz.

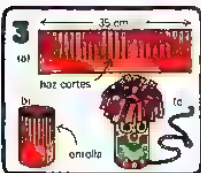
Regla, tijeras, pintura y pincel.



Pinta los tubos de cartón y déjalos secar. Píntales las caras. Corta ocho trozos de cuerda de unos 80 cm de largo cada uno y pega uno de los extremos por dentro de cada tubo.



Para hacer los sombreros en forma de cono, recorta semicírculos de cartulina por lo menos tres veces el ancho de los tubos (a). Enróllalos en forma de cono y pégalos encima de los tubos (b).



Para hacer el pelo, recorta unas tiras de papel de unos 35 cm de largo (a). Enrolla el papel (b). Mete las tiras enrolladas por dentro de los tubos de cartón y dobla las tiras hacia abajo para formar la melena (c).



Para hacer las coronas, corta unas tiras de cartulina lo bastante largas para poder enrollarlas a los tubos. Corta triángulitos en todo el borde superior de las tiras (a). Enrolla una tira alrededor del tubo y pégala (b).



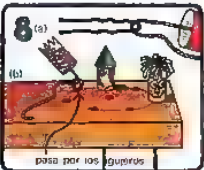
Dibuja un círculo en el fondo de la caja grande de cartón, cerca de una esquina, usando como guía un plato grande. Fíjate en el dibujo.



Pon pegamento fuerte por los bordes de la caja más pequeña. Pégalala con el fondo por arriba dentro de la caja grande, por debajo del círculo que has dibujado. Deja que se seque.

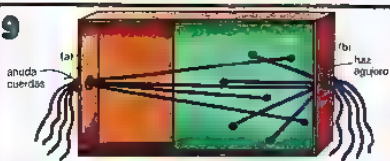


Usando una aguja (haga de los de hacer punto), haz siete agujeros por la parte exterior del círculo y uno en el centro. Asegurate de que la aguja llega hasta la caja pegada por debajo del círculo.



Enrolla la cuerda de uno de los bolos a una horquilla (a). Métela por uno de los agujeros y sácala por el mismo agujero atravesando la caja de abajo (b). Haz lo mismo con los demás bolos.

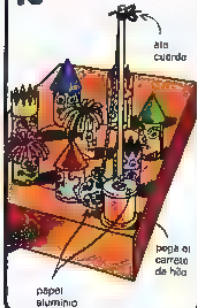
9



Haz agujeros a los dos lados de la caja grande. Pasa cuatro cuerdas lo más lejos que puedas del final por ese agujero (a), y pasa las otras cuatro cuerdas por el lado (b). Observa el dibujo.

Tensa bien todas las cuerdas y anuda los extremos entre sí. Cuando tires de las cuerdas, los bolos que se bajan caen y volverán a ponerse de pie.

10 El Derriba Bolos



Para hacer el derriba bolos, pega un carrete de hilo a una esquina de la caja. Envuelve toda la parte de abajo del palo con papel de aluminio y mételo dentro del agujero del carrete. Ata un trazo de cuerda a la parte superior del palo. Ata también una bolita envuelta en papel de aluminio al otro extremo de la cuerda, de modo que cuelgue sobre la caja. Observa el dibujo.

Cómo se Juega

Tensa todas las cuerdas para que todos los bolos se pongan en pie. Balancea el derriba bolos y trata de derribar tantos bolos como puedas. Ponlos derechos de nuevo. Cada jugador tiene derecho a dos jugadas. El primero que derriba más de 20 bolos es el ganador.

Otra forma de jugar es pintando números del 1 al 8 dentro de los bolos. Para saber la puntuación basta sumar los números de los bolos derribados. El primero que marque 50 puntos gana.

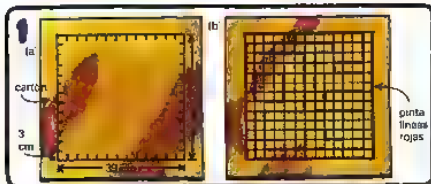
Policías y Ladrones

(Para 2 o 4 jugadores)

Esta es una persecución a través de un laberinto. Cada jugador o cada equipo, debe tener seis policías y el equipo contrario, seis ladrones.

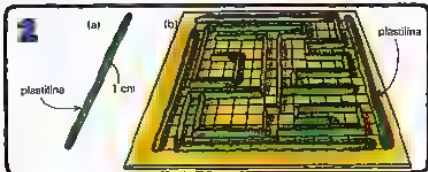
Necesitarás

Un trozo de cartón de 45 cm de largo por 45 cm de ancho.
Cartón fino y papel de calcar.
Plastilina
2 botones grandes.
2 envases de yoghurt
Elástico fino o bandas de goma
Papel blanco y pegamento fuerte
Lápiz, regla y pintura
Un lápiz crayón rojo



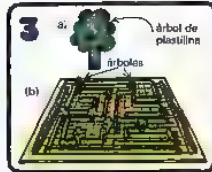
Dibuja sobre el cartón grueso, un cuadrado de 39 cm. de largo y 39 cm. de ancho. Haz marcas cada 1 cm. a los cuatro lados, exactamente como en el dibujo (a).

Traza unas líneas desde las marcas superiores a las inferiores y de un lado a otro para formar cuadros o casillas. Pinta las líneas rojas como te muestra el dibujo (b).

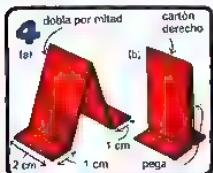


Para hacer los setos, enrolla trocitos de plastilina en forma de tubitos estrechos y largos de 1 cm. de ancho (a). Colócalos por encima de las líneas rojas trazadas en el cartón.

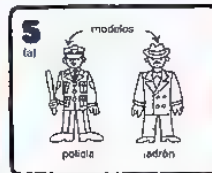
Coloca la plastilina con suavidad sobre el cartón, procurando que se quede bien pegada. Entonces oprime la plastilina entre tus dedos para darle una altura de unos 2 cm. Fíjate en el dibujo (b).



Haz once árboles de plastilina (a). Colócalos encima de los setos como en el dibujo (b). Mira el dibujo grande de la otra página, para asegurarte que los colocas en el sitio correcto.



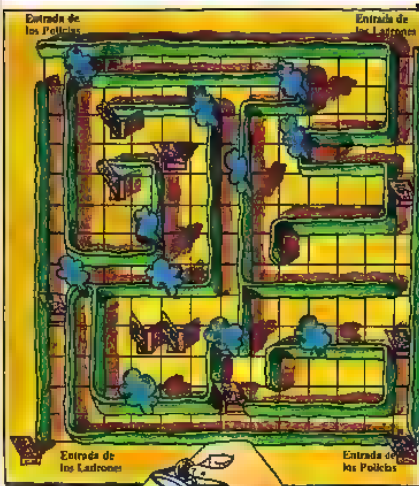
Recorta 12 tiras de cartón fino o cartulina de 2 cm. de ancho por 7 de largo cada una. Dobla la por la mitad y vuelve los ángulos para arriba (a). Pega las dos mitades juntas como ves en el dibujo (b).



Dibuja el modelo de policía y el de ladrón en papel de calcar (a). Calca la silueta del policía en una de las curvas de las cartulinas que están derechas.



Dibuja el modelo del ladrón en las otras tiras. Ahora pinta todos los policías y todos los ladrones (b).



Cómo se Juega

Se trata de disparar y matar a los contrarios. Un jugador mueve a los policías y lleva su arma. El otro a los ladrones. Si juegan en equipos de dos, cada jugador deberá tener a su cargo tres hombres.

Para comenzar, coloca a tres policías y a tres ladrones en cada entrada. Cada jugador sólo puede mover un hombre 5 espacios. Pueden moverse en todas direcciones, excepto en diagonal. Para disparar el jugador debe ponerse en el espacio siguiente al ocupado por el enemigo. Tirar del botón de su arma y gritar "¡esea muerta!". Luego sacarlo del tablero. Sólo se puede voltar y disparar sobre los setos cuando hay un árbol. El primero que elimine a los contrarios gana.



Har dos agujeros uno a cada lado del envase de yoghurt a 1 cm. de distancia de la base. Paso el elastico fin por los agujeros y el botón grande. Amuda los extremos (aj).

Cubre los envases con papel blanco. Pinta en uno la cara de un policía y en el otro la cara de un ladrón (b). Estas son las armas.

Puzzles y Entretenimientos

(Para 1 o más jugadores)

Puzzles

Mezclar bien todas las piezas del rompecabezas y a ver quien es el que consigue ponerlas en su sitio en menos tiempo.

Juego de Cabezas y Colas

Inclina las cabezas y colas para que las bolitas entren en los agujeros. Sacúdellas para que las anillas se enganchen en los alfileres.

Para el Puzzle Necesitarás

Una caja pequeña de cartón

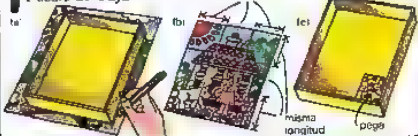
Cartulina y cartón grueso.

Un grabado o fotografía.

Cinta adhesiva y pegamento

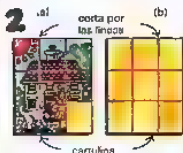
Tijeras, lápiz y regla

1 Puzzle de Caja

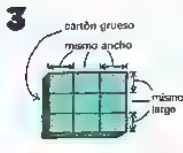


Coloca la caja sobre el grabado o fotografía y dibuja su contorno (a). Corta la forma pero haciéndola 1/2 cm. más pequeña en su contorno. Divide el largo y el ancho en tres partes.

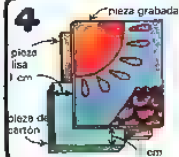
Trazas líneas de un lado a otro y de arriba abajo para formar 9 piezas iguales (b). Recorta la pieza situada en la esquina inferior derecha del grabado y pégala al fondo, dentro de la caja (c).



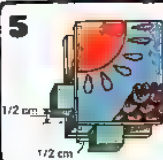
Corta dos trozos de cartulina del tamaño del grabado. Pega el grabado a uno de los trozos (a). Corta por las líneas señaladas. Divide el otro trozo en 9 piezas (b). Corta a lo largo de las líneas.



Corta un trozo de cartón grueso la mitad de grande que el fondo de la caja. Médalo y traza líneas a lo largo y a lo ancho para hacer nueve piezas iguales. Corta por las líneas.



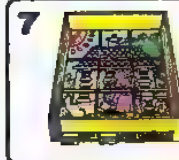
Pega una pieza de cartón grueso, entre una pieza grabada y otra lisa. Observa el dibujo. La pieza de cartón debe sobresalir 1 cm. por la esquina izquierda.



Espera hasta que todas las piezas unidas de esta forma, estén secas. Después, con las tijeras, corta la pieza de cartón, dejando unas partes salientes, con las formas que indica el dibujo.



Corta una abertura estrecha a la izquierda del fondo de la caja y otra por la parte de delante, pero no recortes las esquinas. Pega cinta adhesiva en las esquinas, como ves en el dibujo.



Pon el grabado en orden, introduciendo las piezas en la posición correcta. Procura que las formas de las piezas de cartón, se deslicen entre los huecos del grabado y la pieza lisa.

Necesitarás

Tijeras, pegamento y un lápiz.
Una regla, pinturas o crayones.

Para el Puzzle

Cartón grueso.

Un grabado o una fotografía.

Para las Cabezas y Colas

Una caja torcida y redonda de queso, con su tapa.

Cartón fino o cartulina

3 bolitas de decoración.

Una aguja de hacer punto.

4 chinchetas y celofán

anillas pequeñas de cortina

2 grabados o fotografías.

1 Puzzle

Corta líneas onduladas



Pega un grabado o fotografía a un trozo de cartón grueso. Corta el cartón por la mitad, en líneas onduladas de arriba abajo y de lado a lado. Observa el dibujo.

2



Vuelve a cortar los trozos por la mitad, también en líneas onduladas. Sigue recorriendo hasta que tengas un montón de trocitos pequeños. Mézclalos bien y trata de sacar el grabado primitivo.

1 Cabezas y Colas



Dibuja dos círculos en un cartón usando el fondo de la tapa de la caja de queso. Recorta los círculos, haciéndolos un poquito más pequeños en todo el contorno.

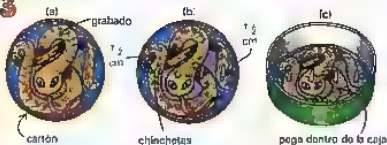
2



Pega un grabado o fotografía en uno de los círculos de cartón (a). Haz tres agujeros en el grabado usando la aguja de hacer punto (b). No deben quedar trocitos de cartón dentro de los agujeros.

Mira en donde el grabado se ajusta mejor y entonces pégalo en la tapa o en el fondo de la caja, como ves en el dibujo (c).

3



Pega un grabado o fotografía al otro círculo de cartón (a). Atraviesa el grabado con 4 chinchetas (b). Asegúrate de que no queden demasiados cerea a los bordes.

Pega el grabado dentro de la otra parte de la caja de queso, como ves en el dibujo (c). Deja que se seque.

4



Pon las anillas dentro de la caja con las chinchetas y las bolitas dentro de la otra caja. Pega celofán por la parte de arriba de las dos cajas (a). Cuando estén secos pega la tapa a la parte de abajo (b).

Galería de Tiro

(Para 2 o más jugadores)

Esto es una galería de tiro. Con cada tiro, intenta sacar de los envases de yoghurt, las cuentas o botones que hay dentro y hacerlos desahzarse por la rampa.

Necesitarás

Una caja de cartón con tapa, de unos 32 cm. por 16 cm.
6 envases iguales de yoghurt
Una hoja de cartón.
Papel grueso y un trozo de tela
Un cañón (ver pág. 17).
6 bolitas y algunas cuentas o botones.

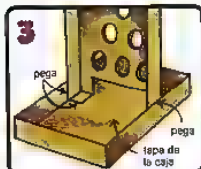
Pegamento y cinta adhesiva.
Lápiz y tijeras.



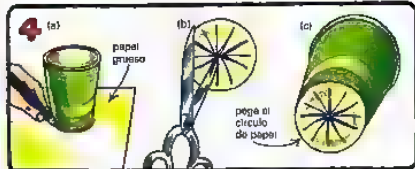
Dibuja seis círculos dentro del fondo de la caja, usando de guía la base de un envase de yoghurt. Recorta los círculos algo más pequeños.



Haz una abertura, de unos 4 cm. de alto y a 2 cm. de los lados, en cada uno de los extremos en el fondo de la caja de cartón. Recorta por las líneas rojas.

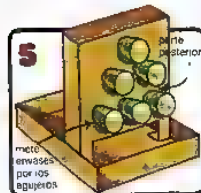


Pega la parte de abajo de la caja (donde están los círculos recortados), a la tapa, a una distancia de 1/3 de un extremo.

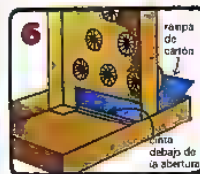


Dibuja seis círculos en el papel grueso, usando de guía la parte inferior de un vaso de yoghurt. Recorta los círculos (a). Haz un agujero en el centro de cada uno de los círculos con las tijeras.

Haz doce cortes, desde el agujero hasta 1/2 cm. aproximadamente del borde del círculo (b). Pega un círculo de papel a cada uno de los envases de yoghurt. Deja que se sequen (c).



Recorta las bases de los envases de yoghurt y mételos por los agujeros de la caja, como en el dibujo. Por el otro lado sólo deben de sobresalir los bordes.



Corta una tira de cartón tan ancha como la superficie del interior de la tapa de la caja, y de un tercio de la longitud. Colócala por detrás de la tapa y pígalas por debajo de la abertura.



Corta un trozo de tela lo bastante grande, para cubrir los lados y la parte de atrás de la caja puesta de pie. Pega un extremo de la tela a la parte superior de la caja y el otro debajo de la rampa.

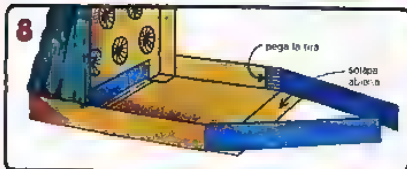
Cómo se Juega

Levanta la tela y coloca tres cuentas o bolitas dentro de cada envase de yoghurt. Sujeta la tela por debajo de la rampa. Tira las bolitas con el cañón, e intenta darle a las cuentas que hay dentro de los envases, para hacerlas salir y deslizarse por la rampa y por la abertura.

Cada jugador debe disparar 6 bolitas cuando le toque el turno. Cada cuenta equivale a un punto. Suma los puntos después de cada jugada. El primer jugador que consiga sacar 20 cuentas por la abertura será el ganador.

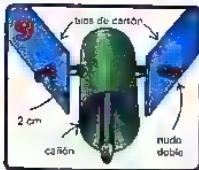


8



Abre el extremo de la tapa de la caja cortando por las dos esquinas. Corta dos tiras de cartón de la misma longitud de la tapa y de la misma altura.

Haz cortes de 1 cm. de largo en uno de los extremos de cada tira de cartón. Dobla las solapitas de los cortes hacia delante y pégalas a los lados de la tapa de la caja como en el dibujo.



Haz un cañón (ver pág. 17). Haz un agujero en las dos tiras de cartón a unos 2 cm. de los extremos. Mete las dos bandas de goma elástica por los agujeros y haz nudos dobles en los extremos.

Batalla Terrestre

(Para 2 jugadores o 2 equipos)

Necesitarás

Una sábana vieja o un trozo de tela corr en c, de 2 x 2 metros
4 chinchetas.

Pape de calcar y papel blanco

Cartón fino y palitos delgados

4 carretes de hilo, 4 envases de plástico y 4 cajas de huevo, de las de cartón.

4 cajas de fósforos vacías.

4 lápices cortos y cartón grueso.

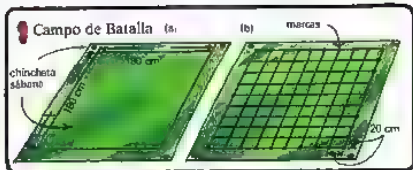
Bandas de goma elásticas fuertes.

Muchas tiras de papel.

Una regla, un rotulador y lápiz

Tijeras y pin uras.

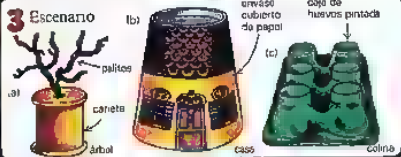
(También puedes señalar los cuadros en el suelo, usando tiza



Sujeta la sábana o la tela al suelo o a la alfombra con las chinchetas, como ves en el dibujo. Señala y dibuja un cuadrado de 180 cm. de lado sobre la sábana, con un rotulador (a).

Haz marcas cada 20 cm. por los 4 lados del cuadrado. Traza líneas desde las marcas de arriba a las de abajo y de lado a lado, como ves en el dibujo (b).

3 Escenario



Para formar un árbol, introduce palitos por el orificio del carrete de hilo (a). Envuelve un envase con de plástico con papel y pinta lo como si fuera una casita (b).

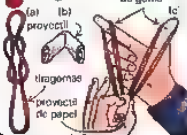
Corta una caja de huevos por la mitad en sentido horizontal. Pinta una de las mitades como ves en el dibujo, para formar montañas (c). Haz 4 árboles, 4 casas y 4 grupos de colinas.

4 Modelo de Cañón



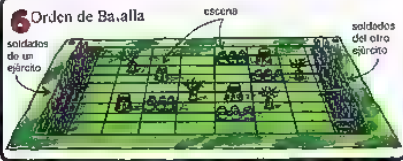
Para hacer un cañón de campaña, pega un palito pequeño o un lápiz a la parte superior de una caja de fósforos. Pega dos pequeños círculos de cartón a cada lado. Cada equipo necesita dos cañones.

5 Tiragomas



Entlaza dos bandas de goma para hacer un tiragomas (a). Haz proyectiles de papel (b). Para disparar, coloca un proyectil en torno a las gomas (c). Apunta, tira del proyectil y dispara.

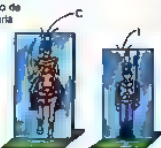
6 Orden de Batalla



Antes de comenzar la batalla, cada ejército elige a sus soldados y armamento en la forma que estime más conveniente sobre los recuadros de la primera línea, uno enfrente de otro.

Después, los ejércitos avanzan por el campo de batalla, siguiendo las reglas del juego y aplicando cada uno las tácticas que consideren mejor para vencer al enemigo.

2



Dibuja una C en la parte de atrás de los soldados de caballería y una I en la de infantería. Cada equipo tendrá 10 hombres a caballo y 20 de infantería. Pinta los soldados de cada equipo de colores distintos (c).

TRANSMISSION



BOLEADO

50 LDM005

STATE 4.05

UNRECORDED

CANON CO., LTD.

OLD DATA

**PROTEGIENDO
EL CARIÓTIPO**

25

RUE HANCO
ENTRE-51

100

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----



Saca del campo de batalla a todos los soldados derrotados. Los españoles van por las paredes volver a ocupar con los soldados pero cuantos mas tengas mas facil sera derribarlos.
El primer bando que consigue matar a todos los soldados enemigos sera el vencedor.

Batalla Espacial

(Para 2 o 3 jugadores)

Juega sobre este tablero espacial. Hay 12 galaxias, cada una con 6 negras estrellas.

Necesitarás

3 naves espaciales rojas, 3 verdes y 3 azules.

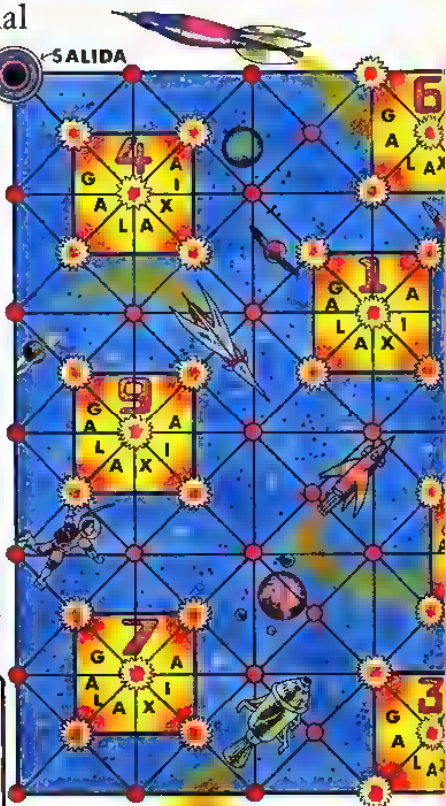
Un dado blanco, uno azul y uno rojo.

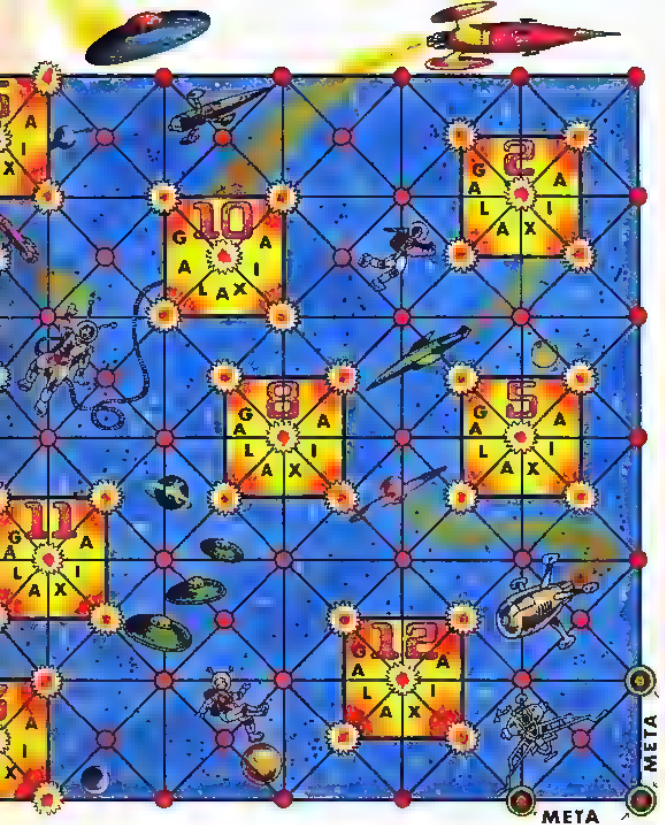
Cómo se Juega

Cada jugador tiene tres naves espaciales de un color: con una bandera blanca, azul o roja. Debe mover sus naves desde la salida hasta el final por orden, de la 1.ª galaxia hasta la 12.ª. Cada jugador lanza los tres dados a la vez y mueve la nave con la bandera blanca, los espacios que marca el dado blanco, la azul por el azul y la roja por el rojo. Las naves pueden ir en cualquier dirección siguiendo las líneas, de cada punto rojo o estrella a otro, según el número que marque el dado. Cada jugador debe tener una nave en la estrella de una galaxia antes de poder mover las otras dos a la próxima. Si un jugador saca el mismo número en los tres dados, tiene derecho a tirar otra vez. Ninguna nave puede aterrizar dos veces en el mismo punto o estrella durante la misma jugada, ni en el mismo sitio en que haya otra ni salir sobre ella.

Puntuaciones

Cuando una nave aterrice sobre la estrella de una galaxia, se anota un punto. Si la segunda nave aterriza en una estrella mientras que la primera está en la misma galaxia, se marca 3 puntos, y si la tercera aterriza en la misma galaxia entonces se marca 5 puntos. El juego termina cuando uno de los jugadores consigue llevar sus tres naves hasta el final. Cada nave espacial se marca 3 puntos al llegar al fin.





Diversiones

(Para muchos jugadores)



Coloca dos carpinteros grandes en el suelo, uno al lado de otro, sobre una caja con botellas de agitación. A cada jugador se le vendan los ojos cuando se llega el turno y se le da una cuchara grande.

El juego consiste en recoger las botellas con la cuchara y pasarlas al siguiente jugador. Cada jugador tiene derecho a ir en solo tres veces y se marcan 2 puntos por cada botella que consigue meter en el segundo tripulante. El que tenga más puntos al final será el ganador.

Crimen en la Ciudad

AARGG

Conte tantas tiras de papel como jugadores haya. Mire con una X una y con una D otra y deje el resto en blanco. Dóblelas por la mitad y da una a cada jugador. El que saque la X, será el asesino y el que saque la D, será el detective. El asesino lo guarda en secreto y el detective lo cuenta a todo el mundo.

Se apagan las luces y todos se esconden, menos el detective. El asesino se acerca a uno de los jugadores escondidos y sus disparos se dicen: "¡muerto!" y corre a esconderse. La víctima grita: "¡las luces se encienden!" y todos le rodean. El detective comienza a hacer preguntas para averiguar quien es el asesino. Solo se le permite mentir a menudo. El detective tiene tres oportunidades para adivinarlo.

El Juego del Paquete



Envuelve una barra de chocolate en el papel y áptalo. Los jugadores se sientan en círculo poniendo sobre una mesa un sombrero, una bufanda, un par de guantes, unas gafas, un cuchillo y un trébedar. Se tiran para lanzar el dado. Cuando alguien saca un 6, recoge las prendas de vestir, se las pone y trata de abrir el paquete, con el cuchillo y el trébedar.

Los otros siguen lanzando el dado y cuando a uno le toca un 6 de nuevo, este le quita la ropa a otro, se la coloca y trata de abrir el paquete. La jugada continúa así, hasta que alguien consigue abrirlo y comerse todos los chocolates.

El Juego del Envase Correo



Encuentra diez envases de conserva con el nombre de una ciudad escrito en ellos. Facéloslos por todo la casa. Cada jugador recibe una caja con diez papeles doblados. En cada uno está escrito el nombre de una ciudad. Todas las cajas se ponen en una habitación.

Cada jugador debe recoger un papelito cada vez y escribir el nombre de la ciudad por el dorso y salir corriendo por la casa para encontrar el envase del mismo nombre que él ha escrito en su papel. Al contrario, tiene que meter su papelito en el envase correcto y ir a buscar otro papelito. El primero de los jugadores que consigue depositar todos sus papelitos en el correo, será el ganador.

El story en voz Baja



Todos se sientan en fila. El primer jugador inventa una larga historia y se la cuenta muy bajito a la persona que está a su lado. El segundo jugador hace lo mismo con la siguiente persona y así sucesivamente, hasta que la última haya oído la historia, quien entonces la cuenta en voz alta. Finalmente el que la oyó o la dice al final etc.



Como Sardinas en Lata



Un jugador se esconde en cualquier parte de la casa. Debe de procurar que el escondite sea lo naturalmente grande como lata que quepa más gente. Los otros jugadores cuentan hasta 50 y salen a buscarlo. El que lo halla se debe unir a el, empujándolo en su escondite y el último en dar con él, tendrá que pagar prenda.

Adivinanzas



A todos se les pone una venda en los ojos. En frente de cada jugador se coloca un plato con comida variada, para que ellos lo huelen. Se les quita sus vendas y luego las vendas de sus ojos. Entonces deben de escribir en un papel lo que ellos creen haber comido. Pueden poner en los platos cosas frías como: plátanos, queso, arroz con leche, queso, salchichas, etc.

Alto el Juego



Juega a esto: mientras estén todos comiendo. Primero debes elegir un director, que se encargue de dar la voz de alto. Todo el mundo se pone a comer y de pronto el director grita: ¡alto! Los comensales deben de quedarse como si fueran de piedra, sin moverse ni comer hasta que el director diga: ¡siguen! Todos pueden ser directores del juego una vez.

El juego de la silla



Señalase alrededor de una mesa y encima una botella en el centro. Un jugador debe hacer girar la botella. El jugador que este sentado en el lado al cual apunta la botella cuando esta se para, tendrá que pagar prenda. Probar en las prendas antes de comenzar el juego.

Juegos

(Para muchos jugadores)

Pisando Envases



Cada jugador tiene dos envases. Han de hacer carreras de un extremo a otro de la habitación usando los envases.

Para empezar, coloca un pie sobre un envase. Entonces inclínate y sin tocar el suelo, coloca el segundo envase delante del primero. Apoya en él, el otro pie. Repite esta operación sucesivamente, hasta que consigas llegar al otro extremo de la habitación.

El Juego de los Zancos



Para hacer estos zancos, toma un envase grande de plástico y haz un agujero a cada lado, cerca de la base. Introduce por ellos una cuerda y anuda ambos extremos.

Los jugadores se dividirán en dos equipos. Cada uno tendrá un par de zancos. Se pondrán en un extremo de la habitación, colocando dos sillas en el lado opuesto. El primer jugador de cada equipo se subirá sobre los zancos y sujetando la cuerda, caminará alrededor de las sillas, regresando para entregar los zancos al siguiente jugador. El equipo que no rometa sillas, gana.

El Juego de la Naranja



Se necesitan dos equipos en línea. El primer jugador de cada equipo se pone una naranja debajo de la barbilla.

El juego consiste, en pasarse la naranja de barbilla a barbilla a lo largo de toda la fila de jugadores del mismo equipo, pero sin tocarla con las manos. Si a un jugador se le cae o la toca, deberá volver al punto de partida. El primer equipo que consiga pasar la naranja hasta el final, ganará.

Legumbre con Pajita



Cada jugador tiene una pajita, 30 legumbres cocidas redondas dentro de una taza y además una taza vacía. Se colocan las dos tazas juntas en el suelo y los jugadores tienen que absorber las legumbres con sus pajitas y pasarlas a la taza vacía. El primer jugador que consiga pasarlas todas, será el ganador.

Arrastre de Legumbre



Para hacer un arrastre, haz dos agujeros en los extremos de una caja con una separación de 15 cm. entre ellos. Híele un trozo de cuerda por los agujeros y anuda los dos extremos.

Los jugadores se dividirán en dos equipos y se colocarán en un extremo de la habitación. En el otro, se pondrá un trozo de cuerda. Cada equipo tendrá una caja y 30 legumbres colocadas delante. Cada miembro del equipo tendrá que arrastrar la caja sin perder ninguna legumbre durante el recorrido, de ida y vuelta. Al equipo que le queden más legumbres delante de su caja, será el ganador.

El Juego de los Colgantes



Ata una cuerda de un lado a otro de la habitación a unos dos metros del suelo. Corta tantos trozos de cuerda de 1 m. de largo, como jugadores haya. Ata uno de los cabos de los trozos de cuerda a la cuerda larga que atraviesa la habitación. A los otros extremos, ata frutas o dulces como jugadores haya.

Cada jugador tendrá que comérselo, sin tocarlo con las manos. El que primero se lo coma, ganará.



Los equipos se colocarán en dos filas. El primer jugador de cada equipo se pone la tapa de una caja de fósforos sobre su nariz.

El juego consiste en pasarse la caja de naipes en naipes por toda la fila, sin tocarla con la mano. Si a un jugador se le cae o la toca, la caja volverá al comienzo de la fila. El primer equipo que consiga llevarla hasta el final de su fila, ganará.



Cada jugador tomará un periódico enrollado y un precesito hecho de papel de seda. Los jugadores se dividirán en dos equipos y se pondrán en un extremo de la habitación. En el otro se colocarán dos platos.

El primer jugador de cada equipo, deberá poner el precesito en el suelo y machucándolo desde atrás con el periódico doblado, deberá llevarlo hasta el plato. Después, el siguiente jugador de su mismo equipo hará lo mismo. El primer equipo que consiga meter todos los peces en su plato, será el ganador.

Los Cuadrados de Papel



Recorta tantos cuadrados de papel de seda como jugadores haya. Pon dos almohadas en un extremo de la habitación y dos platos en el otro. Coloca la mitad de los cuadrados en una de las almohadas y la otra mitad en la otra. Los jugadores se dividirán en dos equipos. Cada equipo se colocará cerca de uno de los platos.

El primer jugador de cada equipo, tomará una cuchara. Tendrá que correr hasta la almohada y recoger con ella uno de los cuadrados de papel, pero sin meterlo con los manos y llevarlo a su plato. Si se le cae, deberá hacer otro intento. Cuando el coniga llevarlo a su plato, le tocará el turno a otro jugador. El equipo que consiga trasladar todos los cuadrados a los platos, gana.

Explota Globos



Los jugadores se dividen en dos equipos y se colocan en un lado de la habitación. En el otro extremo se colocan dos sillas con globos, como jugadores haya.

El primer jugador de cada equipo correrá hacia uno de los sillas, inflará un globo, lo unirá y se sentará sobre él hasta que explote. Después regresa y entonces le toca al siguiente jugador, quien hará lo mismo. El primer equipo que infla, ate y explote sus globos, será el ganador.

La Búsqueda

(Para muchos jugadores)

Prepara todas las cosas antes de empezar la búsqueda. No debes esconder nada en sitios que puedan ser peligrosos, pero sí de que las pistas estén al alcance de todos, hasta de los más pequeños. Advierte cuáles son las habitaciones que no entran dentro del juego.

Los jugadores pueden buscar las pistas solos o por equipos.

Cuando vayas buscando las pistas que te llevarán al tesoro, no debes decir nada a nadie. Cuando encuentres una, léela con atención y vuelve a ponerla en su lugar.

Rastreando la Pista

Escribe las pistas en trocitos de papel y escondelos por la casa, en un zapato o en un grifo. Cada pista deberá indicar a los jugadores donde se halla la próxima, hasta llegar al tesoro.

Lee en voz alta tu primera pista a todos los jugadores. En esta búsqueda, la primera pista es: «Encontraré la pista n.º 2 si pongo tu pie sobre el mío». Ahora sigue las pistas hasta encontrar el tesoro.



Esconde 20 cosas pequeñas de color, como un lápiz rojo, un botón amarillo o un cepillo de dientes verde, por toda la casa. Esconde cosas en lugares del mismo color. Quizás el botón amarillo dentro de un libro amarillo o el cepillo verde en un plato verde.

Cada jugador, con una lista de las cosas escondidas y un lápiz, empezará la búsqueda. Cuando encuentre una, escribe el lugar donde está escondida. El primer jugador que apunte y acierte donde están las 20 cosas escondidas, será el ganador.

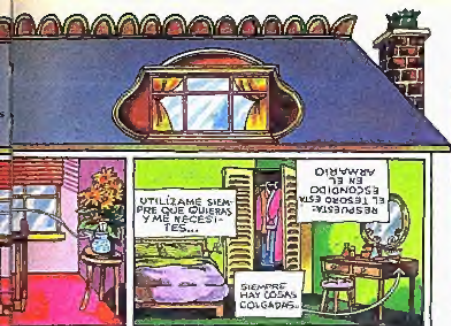
Letras Escondidas



Esconde el tesoro, digamos en el baño. Escribe todas las letras de la palabra «baño» cada una en diferentes trocitos de papel. Escondelas y dale a todo el mundo cuantas letras has escondido.

Al encontrar una letra, los jugadores toman nota, escribiéndolas en un papel. Cuando un jugador cree saber cuál es la habitación que le indican las letras, correrá a buscar el tesoro.

PARAQUENOSEOLVIDEN.COM



A los jugadores se les muestra un objeto de tamaño pequeño y luego se les ordena salir de la habitación. Se esconde, dejando una parte que se vea, al regresar, comienzan a buscarlo.

La búsqueda del objeto escondido se hará de pie y caminando alrededor de la habitación. Cuando un jugador lo vea, debe sentirse sin decir nada. El resto seguirá caminando. El último pierde.



Corta por la mitad, dibujos de alguna revista, de tarjetas o de postales. Da la mitad de cada uno de los dibujos a un jugador y esconde las otras mitades por toda la casa.

El primer jugador que encuentre su mitad se llevará un premio. Puedes hacer el juego más difícil, dividiendo los dibujos, postales o tarjetas en cuatro partes y escondiéndolas tras de ellas.



A cada jugador, se le da una lista con diez cosas escondidas y que deberá encontrar, por ejemplo, un zapato, una pelota, una horquilla, un clavo, etc... Todas las cosas están en alguna parte de la casa. En 15 minutos debe juntar lo que más pueda de las 10 cosas indicadas en su lista.

El jugador que consiga la mayor cantidad de las cosas escondidas, dentro del tiempo límite, será el ganador.